

PC MANIA®
БРОЙ 4, СЕПТМВРИ'98
48 страници
3900 лв. с диск
1500 лв. без диск
Ares Rising
Knights and Merchants
Small Soldiers
Плакати:
Lara Croft
Small Soldiers

DISKWORLD

PC Mania CD-ROM

Дискът на PC Mania вече е факт. Сложете го в CD-ROM устройството си и стартирайте файла INSTALL.EXE.

В CD-то ще намерите и ще имате възможност да изиграете пълните демоверсии на:

Sin
Quest for Glory V
Fifth Element
Hexplore
Sanitarium
Spec Ops
Independence War
F-15
Incubation
Mysteries of the Sith
The House of the Dead
European Air War
War Games
Team Apache

Освен това в директория AVI дискът съдържа клипове и анимации на Shogo, Mortal Kombat 4 и Grim Fandango.

Trial версиите на Norton Utilities 3.0, Norton Uninstall Deluxe, Norton Antivirus 98, Dr. Solomon's Antivirus ще ви помогнат да поддържате компютъра си във форма.

Ако сте закъсали с някоя игра – решението ѝ може би се крие в директория ADDON.

FREESPACE

Вече получихме първите авторски материали на нашите читатели - Деян Тимнев - София, Георги Цанков СМГ- София, Илиан Алексиев - София, Ян Заревски, Иво Стаменов, Тодор Тодоров и Петър Драгомиров - София. Те ще бъдат включени в диска към следващия брой на PC Mania. Тези, които продължаваме да получаваме, ще поместваме в следващите дискове на PC Mania.

Напомняме ви, че специално за вас ще включваме БЕЗПЛАТНО в диска вашите анимации, графики, музика или програми.

Условията са:

- Да са правени на компютър.
- Да сте ги правили лично вие.
- Имаме възможност да поместим графики – до 1 MB, музика, анимации, web art и програми до 2 MB. Архивирайте ги със zip или rar и ги донесете в редакцията на списанието – бул. Г. М. Димитров 54, тел. 73-01-78).

Нямате диск?

Ако сте си купили списанието без диск - можете да го намерите отделно на бул. Г. М. Димитров № 54 – редакцията на PC Mania или на бул. Раковски № 203.

PC MANIA

ИГРИ

РЕТРО

КЛАСАЦИЯ

ХАРДУЕР

СОФТУЕР

ПАРОЛИ

У НАС

Участваха

Борис Табов

Текстове:

Генко Велев,
Момчил Милев,
Ник Мортимър,
Моргън Кроу,
Никола Икономов,
Никола Дърпатов,
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат:

Пеню Дачев,
Росен Вучев,
Георги Почекански

Реклама:

Петър Табов,
Атанас Сербезов
тел. (02) 73 01 78,
44 91 38

Цветоотделяне и експонация:

Студио PC Mania

С техниката и съдействието на:

CHSL Holdings, USA

Координати

Телефон: (02) 73 01 78
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: Бул. Г. М. Димитров № 54, София

Задава ли се залезът на Quake 2 и неговата платформа за създаване на пространствени екшъни? Все повече и повече фирми предават каузата на митичната триизмерна игра и преминават към лагера на Unreal. Дори създателите най-популярния компютърен супергерой Дюк Нюкем – 3D Realms, се поддадоха на зараждащата се мания и започнаха да преработват почти готовата си игра Duke Nukem Forever по образеца на новия “нереален” 3D-хит.

Ritual Entertainment изглежда остават една от малкото фирми, които ще бранят до последно честта на Quake. Програмистите са се нагърбили с нелеката задача да докажат, че старата 3D-платформа все още има с какво да изненада феновете на пространствената патаклама. Наследникът на Quake 2, който ще се опита да срази набиращия скорост мегахит Unreal, се нарича SiN. Той има претенциите да бъде доста по-реален - както от гледна точка на сюжета, така и по отношение на изискванията към мощността на геймърския компютър. Играта се намира в последната фаза на разработката си и има всички шансове да затъмни своите предшественици и конкуренти. На 26 юни Ritual Entertainment пуснаха по Интернет и първите копия от демоверсията на SiN. За около 24 часа над 200 000 души от цял свят изтеглиха увертюрата на играта. Геймърите имат възможност да изпробват първите две нива и малка част от смъртоносния арсенал, който ще използват в пълния вариант.



SiN - греховете на близкото бъдеще

Годината е 2027-ма. Хаос, корупция и бандитизъм са обхванали света. Някога процъфтяващият град Фрийпорт е пред колапс. Неефективната и малобройна полиция бавно, но сигурно губи битката с престъпността. Правителството е претрупано с ангажименти и вече не сумява да поддържа мира и спокойствието по улиците. Така управниците стигат до идеята отделните корпорации да получат право да изграждат свои собствени сили за сигурност. Тези спецчасти трябва да осигуря-

ват частна охрана на фирмите и градските обитатели. Идеята е приета с всеобщо одобрение и така се ражда новата правоохранителна система. За около десет години силите за сигурност съумяват да поукротят развилнелите се банди, които тероризират градовете.

Действието на играта започва през 2037 година. Няколко уважавани частни армии се сливат в единна организация под името Хардкорпс. Именно те най-активно се борят с пороците на Фрийпорт. Собственикът на спецотряда - полковник Джон Блейд - се оказва главното действащо лице в SiN. На помощ се притича и експертът на подразделението по компютри и глобални мрежи Джей Си, който се чувства пред клавиатурата така, както се чувства неговия мускулест началник с пистолет в ръка. Блейд и неговият киберпомощник се опитват да разгадаят тайната на новосъздадения опиат U4, който залива улиците на Фрийпорт и предизвиква странни трансформации във външността и поведението на закоравелите наркомани. Следите на коварната дрога постепенно водят към гениалната специалистка по биохимия Елексис Синклер, която е собственик на СинТЕК Индъстрийс - една от най-големите и безскрупулни корпорации в света. Мултинационалният конгломерат е специализиран в производството на медицински продукти и в генното инженерство. Заедно с гениалния хакер Джей Си,

полковник Блейд трябва да разкрие какви пъклени планове се мътят в главата на фаталната брюнетка Елексис Синклер.

Демоверсията

на SiN започва с обира на централната банка в Фрийпорт, която се намира под опеката на спецчастите Хардкорпс. Група терористи превземат сградата на трезора, барикадират се вътре и взимата за заложници целия персонал. Ударната група на силите за сигурност е разбита. Налага се полк. Блейд лично да се намеси. Супергероят решава да изненада бандитите от въздуха. Със своя десантен вертолет той трябва да избие външната защита на обирджиите.

Първата мисия е сравнително елементарна, но доста ефектна. Блейд трябва да унищожи всички терористи и противовъздушна охрана около сградата на Фрийпортската банка. Действието смътно напомня операция на американски рейнджъри във Виетнам - хеликоптерът кръжи на автопилот около сградата, а героят трябва само да обстрелва противниците със своята трицевна авиационна картечница. При по-ниските степени на трудност това ниво е просто касапница, но на по-високите играчът неминуемо ще изпита на гърба си ефекта от прякото попадение на противовъздушна ракета. В пълния вариант на SiN геймърът ще може да стреля не само от вертолет, но и от други превозни средства, обещават от Ritual Entertainment, но засега не съобщават какви ще бъдат те. Ако се съди по една от илюстрациите, която се разпространява в Интернет, главният герой ще може да кара и брониран джип... Но да се върнем към това, което имаме в момента - демото на играта.

Полковник Блейд - антитерористът

След като елиминира тежковъоръжената отбрана на терористите, Джон Блейд трябва да се заеме със същинската част на операцията - да освободи заложниците, да избие похитителите и да залови техния лидер. От този момент играта минава в класическия вариант на first person view (гледна точка през очите на геймъра). Въоръжен със своя футуристичен Магнум, Блейд се изправя срещу шайката обирджии. Програмистите от Ritual са се постарали да направят нивата по максимално реалистичен начин. Теренът на бойните действия в първата мисия изключително точно пресъздава вътрешното оформление на голяма банка. Играейки демоверсията на SiN ще можете да разгледате прецизно нарисуваните автомати за кредитни карти, монетни телефони, гишета за "кеш" разплащане, ескалатори, луксозни шефски кабинети, сектора за охрана и сигурност и, разбира се - бронирания банков трезор. Според създателите на играта действието на всяко от 24-те нива няма да се вихри в измислена фантастична обстановка, а максимално ще се приближава до това, което можем да срещнем в ежедневието си. Арена на бойните действия ще бъдат изоставени сгради, строежи, енергоцентрали, язовири и изобщо места, за които всеки би могъл да каже, че ги е посещавал. По време на всяка от мисиите ще има и доста пъзели за разгадаване. Например в демоверсията полковник Блейд трябва да отключи блокираните врати на сектора за сигурност, да спре защитната система на банковия трезор (която представлява две автоматично насочващи се картечници) и да открие кода за отварянето му. Универсална рецепта за преминаването на дадено ниво няма да има, тъй като враговете всеки път ще избират различен подход за противодействие. Сюжетът на всяка мисия ще се влияе от маршрута, който играчът избере. В зависимост от поведението на играча ще се променя и звуковият фон. В случай че геймърът се впусне във вихрен екшън - музиката ще става напрегната и динамична. Ако обаче той предпочете да се прокрадва зад гърба на враго-

Производител:
Ritual Entertainment
Разпространител: **Activision**

вете и да ги ликвидира с изстрел в тила - от тонколоните на саундбластъра ще потекат злокобни звуци. В комерсиалния вариант на играта ще има поне осем различни музикални теми.

В превю-версията на SiN геймърът може да изпробва малка част от арсенала, който ще използва в пълния вариант. Джон Блейд може да използва три оръжия - гореспоменатия пистолет (който между другото доста напомня своя събрат от Unreal), пушка и автомат. Пушката е направена изключително добре. Тя не е някое двуцевно ловджийско чифте (като в Doom) или пък сюрреалистично пушкало (като в Quake 2), а представлява класическа полицейска "помпа" с рязана цев. Автоматът пък напомня класическо оръжие за всеки антитерорист - нещо средно между чешкия картечен пистолет "Скорпион" и австрийския "Хеклер&Кох". Нов момент в играта е, че





боецът не може да стреля нон-стоп

а трябва да презарежда оръжието си. Това обаче губи доста време. Докато сменя своя пълнител, геймърът спокойно може да се озове по гръб с куршум в челото. Когато остане без муниции, героят може да раздава и серии крошета. За разлика от повечето други игри от този тип, създателите на SiN са изпипали ръкопашния бой. Когато удря с ръце, полковник Блейд прилича на истински боксьор - редува правите удари с крошета и ъперкути... В пълния вариант на играта ще има още доста оръжия, някои от които направо разрушителни. Ritual Entertainment обещават да се допитат и до геймърската общност какви средства за убиване трябва да има в крайната версия на SiN. Съвсем сигурно е, че героят ще стреля със снайпер и ще използва бомби с дистанционно управление. Така полковник Блейд ще може да изпълнява и диверсионни операции - да застрелва противниците си в главата, без да го усетят, или пък да се промъква зад тях, да поставя експлозив и да го взривява от безопасно разстояние. По всяка вероятност героят ще може да стреля и с експерименталното "пулсиращо оръдие", за което все още няма достатъчно данни.

Кръв, кръв, кръв

Ritual entertainment са се постарали SiN да е доволно кървава игра. Пораженията по тялото на противника са направени доста ефектно. Ако получи куршум в главата, на темето на вражеския войник ще зейне грозна пробойна. Когато играчът уцели боеца в ръката или крака, от съответния крайник автоматично руква обилен чер-







вен фонтан. Ако алената течност не се разлее по пода, значи геймърът стреля по бронирана телесна зона. Най-бруталните любители на триизмерния екшън, които се упражняват в стрелба по труповете на своите загинали опоненти, ще открият, че попаденията оставят кървави лекета по пода и стените.

Със SiN се въвеждат и още по-високи изисквания към прецизността на стрелците. Освен станалото вече задължително за пространствените екшъни вертикално прицелване (което отсъстваше в Doom), в новата игра ще има значение и къде е ударен вражеския войник. Попаденията в главата са най-ефективни, противникът може да се озове на оня свят и само с един изстрел. Изстрелите в крайниците пък имат не особено голям поразяващ ефект. За сметка на това играчът може да избие оръжието от ръката на врага (или пък да остане без своето), както и да забави движенията му с "олово" в краката. Куршум в гърдите пък със сигурност ще хвърли вражеската гадина по гръб.

Създателите на SiN усъвършенстват и

системата за защита на играча от противников огън

Три вида бронирано облекло - панталони, жилетка и каска - ще пазят различните уязвими части на тялото му. Геймър със стопроцентова броня на гърдите може да се окаже мъртъв и само с един-два изстрела в челото.

Ако разчитате да видите твърде колоритни гадове в демото на SiN, по-добре изчакайте да излезе пълната версия на играта. В превю-варианта има само два вида врагове и то твърде хуманоидни. Обещанието на програмистите от Ritual е, че основната част от опонентите ще бъдат озверели мутанти от лабораториите на СинТЕК Индъстрийс. Засега обаче трябва да повоювате само с двама терористи - със и без маски. Маскираните похитители са доста умни, бронирани и тежковъоръжени. Поведението им поразително имитира действията на специални части. Качулатите бойци използват пушки или автомати, дебнат от засада в някое кьоше или изненадващо връхлитат играча, спускайки се с въже от някой тавански прозорец. Компютърните опоненти в SiN притежават доста развит изкуствен интелект. Те не атакуват сляпо като някой разярен бик, а се премятат наляво-надясно и залягат зад различните прегради в помещението. В случай че се окажат ранени, враговете хукват да търсят подкрепления. Ако пък играчът вдига твърде много шум, противниковите патрули тръгват да го търсят из нивото.

В SiN ще има и доста добър мултиплеър-режим. Виртуалните бойци ще могат да се въплътят в трите основни персонажа на играта - полковник Джон Блейд, неговият помощник Джей Си или пък изкусителната, зеленоока Елексис Синклер. Битките ще се водят в отделни deathmach-нива, тъй като отделните мисии на SiN тематично са обвързани със сюжета на играта. За съжаление демоверсията предлага само два плацдарма за сражения срещу други геймъри и то само с Джон Блейд.

Момчил Милев



WARLORDS III
Darklords

През есента на миналата година Red Orb Entertainment най-сетне благоволи да пусне може би най-дългоочакваната игра – Warlords III: Reign of Heroes. А е може би най-дългочакваната, просто защото предишната Warlords II беше една от най-хитовите стратегии в началото на това десетилетие! Не забравяйте и че в тези години още не съществуваха Heroes of Might and Magic, нито Master of Orion, да не говорим за стратегиите в реално време. А играта за времето си беше много хубава – дори направо превъзходна!

И така миналата година се появи третата част – с превъзходна графика (както си му е редът) и всички, които пазеха добри спомени за втората игра, й се нахвърлиха точно както се полага на хора, чакали от толкова време... И бяха почти разочаровани... Като изключим графиката, имаше малко новости, а някои елементи бяха дори опростени! Освен това имаше само една кампания, която ви принуждаваше да играете само от "добрите" и сериозно намаляваше броя на различните units, с които можехме да играете... А сега вече сме август '98 и ето че се появи продължение на продължението и производителите определено са си взели поука от мнението на геймърите! Или както пишеше в едно review – ...без революционни новости, но за сметка на това има

ново от всичко, и то по-много...

Малко е засукано, но пък са прави – в Warlord III: Darklords Rising има повече нови елементи, отколкото в "оригинала" – Reign of Heroes! Преценете сами – сега разполагате с ЧЕТИРИ кампании (срещу една преди), без да слагаме в сметката самостоятелните сценарии. Най-интересното поне за мен е, че сега кампаниите се играят от най-различни страни и имате възможност да опитате от всичко – дори да си възвърнете трона и да отмъстите на "добрите", които ви изритаха по четирибуквието в миналата игра! Сега естествено ще можете да използвате и всички налични units – включително разни симпатични ghosts, wraiths и други подобни гадости – или ще разполагате общо с точно 95 различни войски! Добавете към това наличието на пет нови типа герои (всичко 15), на 19 допълнителни spells (общо 35), както и на няколко нови skills – и ето че многообразието става вече действително сериозно! За да е пълно описанието, ще трябва да добавим, че Red Orb Entertainment прилагат към играта безплатен bonus – и този безплатен бонус е... цялата Reign of Heroes!





А сега по същество...

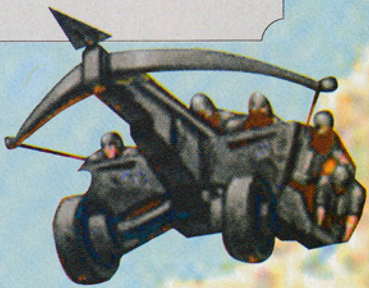
Warlords III: Darklords rising е класическа походова военноикономическа стратегия, но икономическата част се ограничава единствено в златото (gp), необходимо главно за създаване и издръжка на наличните войници. И след като основното ударение се пада на войската ви, логично е

разглеждането на играта да започне именно от

армията

Състои се от "обикновени" units и от heroes. Източниците за набиране на обикновените войски са три: основната част се генерира БЕЗПЛАТНО от градовете; вторият източник са наемници и третият са наградите при изпълнението на някои quests или от "претърсването" на ruins. Всеки град може да произвежда до четири типа войски, като единственият "ресурс" за производството им е времето – колкото са по-висококачествени, толкова повече ходове са необходими за генерирането на един unit. Преди обаче да можете да произведете каквото и да е било, трябва (за всеки град поотделно) да купите "плановете" за съответната войска. И последно – докато създаването на самата войска е free, след това при всеки ход за всеки unit ще трябва да плащате доста солиден upkeep.

Производител:
RED ORB ENTERTAIMENT
Изисквания:
P75, 16 MB RAM, 80 MB HDD, W95/98



Героите ви обаче, за разлика от обикновените войски, могат да бъдат само наемници – при това доста скъпи! За да имате шанс да се появи кандидат за "работа", ще трябва да разполагате със запас от поне 1500 gp. Въпреки това наличието на герои обикновено си струва – те са единствените, които могат да изпълняват quests и да претърсват ruins; освен това героите ви трупат experience points и качват нива (максимално до 10), а срещу всяко качено ниво получават ability points – възможност за заучаване на нови магии (естествено само за героите-spellcasters) и за придобиване на нови специални skills.



И обикновените войски, и героите могат да се групират в stacks до 8 бойни единици и в произволен състав – не съществуват ограничения относно възможните комбинации. Имайте предвид обаче, че някои действия (например претърсването на руини) се извършват пряко и САМО от героите и те могат да загинат, независимо че сте ги комбинирали с мощна група войници.

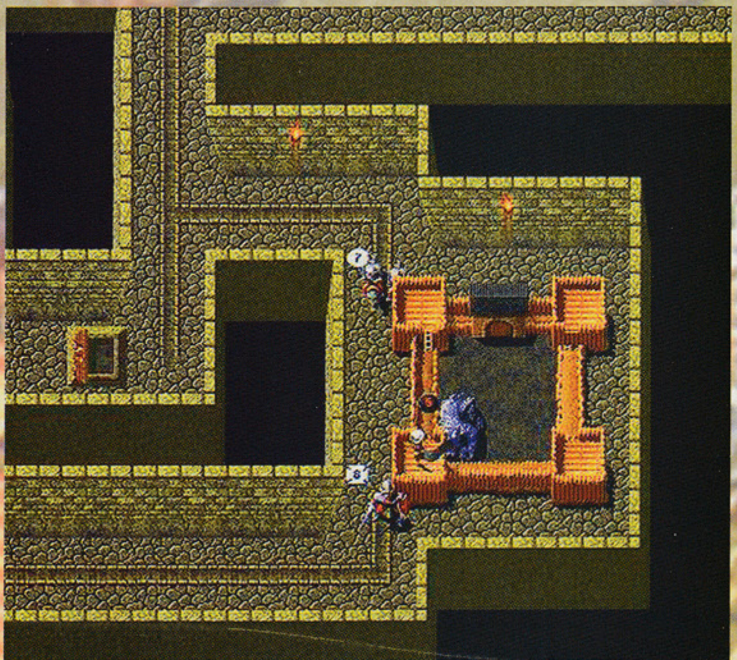
При оценката на войските и на героите ще трябва да се съобразявате със следните характеристики:

Strength (атака) – максималната стойност на този параметър е 15, което означава, че (при стандартни опции за битката) шансът unit с атака 15 да отнеме единица hit point от врага е 15/20, т.е. 75%.

Hit points – това не се нуждае от обяснение; имайте предвид обаче, че количеството им не може да надхвърли 4, независимо от вида на използваните артефакти, магии и въобще всичко, което по принцип увеличава наличните HP.

Movement points – и този параметър не се нуждае от обяснение, различните терени изискват "разход" на различно количество movement points за единица разстояние.

Skills – различните умения могат да бъдат притежавани както от героите, така и от обикновените войски; някои от уменията се отнасят





само за конкретната единица, други влияят върху цялата група; ако съответният unit се намира в град, влиянието може да се разпростре върху всички защитници, независимо че са от други stacks; а има и такива, които се проявяват само при наличието на определени условия.

Някои от уменията се унищожават взаимно – например leadership и chaos и т.н.; обаче ако сумарното влияние е отрицателно, то то не може да бъде под -1; ако сумарното влияние е положително, то не може да надхвърли +5; освен това "еднопосочни" влияния (напр. fear се наслагват само ако са от различни типове източници – например наличието в един stack на два units (дори и различни), които дават всеки по +1 moral, дава общо само пак +1; ако обаче имате герой с артефакт и действаща магия, влиянието от трите източника се сумира (и пак не може да надхвърли +5).

Spells – достъпни са само за героите-spellcasters; много от магиите дублират някои от уменията (например flight), но естествено има и уникални; за разлика от Heroes of Might and Magic, тук можете да спечелите всеки сценарий и дори всички кампании, без дори да имате герой-magic-user. За всяка магия освен от spellcaster със съответното познание ще се нуждаете и от мана – един път за първоначалното ѝ използване и впоследствие – всеки ход за upkeep.





Градове

Градовете са основният ви източник на доходи и бойни единици. Всеки град може да се ъпгрейдва до три степени, а когато завоювате противников град разполагате с допълнителните опции pillage, sack и raze. Първите две опции ви дават известно количество злато за сметка на загуба на възможност за производство на войски (т.е. ще трябва отново да плащате за "плановете" за производство на дадена войска впоследствие); но често противниковите градове могат да произвеждат само неизползваеми от вас войски – така че при всички положения ще трябва пак да отваряте торбата с жълтиците! Все пак ще трябва да отчитате обстоятелството, че и двете действия намаляват "нивото" на града – а пак вие вероятно ще сте този, който след това ще трябва да изсипе цяла камара злато, когато ви потрябва ъпгрейд.

Градовете са уникални и в друго отношение – те са единствените места, където вашите герои могат да получат quests – и пак усложнение – задачите са три степени – лека, средна и тежка; от всеки град можете да получите "лек" quest, но за следващите две степени вече се нуждаете от град със съответния ъпгрейд.

Освен това много от градовете имат и прилежащи към тях sites – например shrine, mine, port и т.н. Всеки от тези sites носи някакви благинки – било парични, било завишение на характеристиките на произвежданите в съответния град бойни единици. Ако водите война на "изтощение", можете да използвате опцията raze и само за противников site, но имайте предвид, че абсолютно всичко, което е унищожено, може пак да се възстанови (срещу съответното количество финикийски знаци, разбира се).

И последната функция (но не последна като значение) на част от градовете, (всъщност – на много малка част), е генерирането на мана. По принцип тя се генерира само от столиците и от не повече от два-три града допълнително, така че проверете още в самото начало на сценария откъде враговете могат да черпят мана и се опи-

тайте да ги лишите от тези възможности или поне да ги ограничите.

Ruins

Руините са показани като самотни сгради, обелиски, кули, пещери и други подобни изображения. Тяхното предназначение е едно-единствено – всяка руина може само веднъж да бъде претърсена от герой (който може и да загине, така че си запазвайте играта преди това). Почти винаги успешното претърсване носи сериозни благинки – значително количество злато, няколко мощни units (които иначе не можете да създадете в градовете по никакъв начин), артефакти или дори "мана-кристали"! Често пъти дори ще получите quest, изискващ претърсването на дадена руина – и, разбира се, ползата ви ще бъде двойна – но само ако не позволите на противниковите герои да ви изпреварят!

Mana

Маната във Warlords III: Darklords Rising е три вида: сива, бяла и черна. Сивата мана е универсална – може да се използва от всички герои. А ако вашата столица произвежда сива мана, вие можете да използвате източниците както на черна, така и на бяла мана; ако обаче столицата ви е източник на "не-сива" мана, можете да използвате само собствения си цвят плюс наличната сива мана.

Втората особеност, свързана с маната, е, че тя се натрупва, но не повече от някаква определена максимална стойност. Колко точно е максималната стойност, зависи от градовете-генератори на магическа енергия (които владеете, разбира се) и от евентуалната наличност на "мана-кристали". Всеки "мана-кристал" ви дава по +1 сива мана всеки ход и същевременно увеличава с +1 максималния размер на вашия mana pool. Както че ли единственият източник на мана-кристали е претърсването на руини, но може би получаването на подобни кристали е възможно и като награда за изпълнен quest. При всички случаи не разчитайте да използвате сериозно магиите, ако не успеете да намерите поне няколко кристала.

И последно – битките!

Сраженията са може би единственото нещо, което не е претърпяло никакво развитие от времето на предишните части на играта! Двете противоборстващи войски се подреждат вертикално от двете страни на екрана и премерването на силите започва от първите units. Първо влизат в действие специалните умения (ако има такива), след което се сравняват показателите strength на войските и теорията на вероятността решава кой да загуби hit point. Следва ново приложение на специалните умения и т.н. докато единият от двата stacks бъде изцяло унищожен. Имайте предвид, че ако нападате или отбранявате град, в битката участва целият гарнизон (който може да бъде до четири групи); и второ – натискането на shift и посочването с курсора на противниковата армия дава информация относно вероятния изход на битката – но само вероятния! Винаги съществува шанс и най-силната ви армия да загуби, а и обратното е вярно – стига да сте привърженик на безконечните save и load и да имате необходимото търпение (или късмет)!

Като заключение – не лоша игра, но аз лично, ако можех да избирам, бих предпочел Heroes of Might and Magic III – но какво да се прави – поне засега това като че ли е най-доброто за любителите на походовите fantasy стратегии.

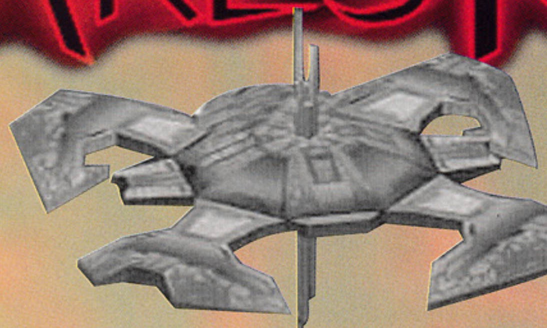
Ник Мортимър







Ares Rising



I love this game! И не става въпрос за баскетбола, а за играта Privateer на Origin отпреди 4-5 години (но не мислете, че имам нещо против баскетбола – просто при температури от 40°C на сянка единственият спорт, който може да ме привлъже, е плуването)! Та нищо чудно тогава, че започнах да следя с внимание проявите на трима основни членове на екипа, създал Privateer, които се събраха в гр. Austin, Texas и образуваха компанията iMAGINE STUDIOS (и се пише точно така, с малко "i"). Естествено те започнаха да се занимават с това, което могат най-добре – да създават играта Ares Rising – която, ако бе произведена "под крилото" на Origin, щеше да се казва по един-единствен начин –

Privateer III

Всъщност тримата бивши и настоящи колеги изобщо не се и опитват да прикрият този факт – напротив, в дадените интервюта изрично се подчертава, че те съвсем съзнателно са запазили най-доброто от оригиналната игра, като обаче са добавили и всичко, което е било подсказано или дори поискано от огромния брой фенове в продължение на годините! Разбира се, всичко това е изпълнено със съответстваща на настоящето графика – в 16-битов цвят и поддръжка на D3D видеокарти (странно, но не забелязах специална поддръжка на 3Dfx – обикновено е точно обратното); основната сила на играта обаче си остава това, което направи знаменита и предишната – комбинацията от космически симулатор, екшън и силни стратегически елементи.

Действието в играта се развива във втората половина на 25-ти век, когато цялата галактика е добре усвоена и дори силно пренаселена. На всяка годна за обитаване планета живеят по много милиарди разумни същества; липсата на ресурси е довела до това, че нито една планета не е в състояние да произведе всичко, което ѝ е необходимо – и естествената последица от това е разрастването на мултипланетните корпорации до такава степен, че те са станали всъщност истинската и реална власт в галактиката. От всички мултипланетни корпорации безспорно най-голямата и най-мощната е IPEC (Inter-Pleaides Economic Cooperative) –

пряк наследник на MicroGate

гигантската софтуерна компания, съществувала през XX век на планетата Earth. Сега, към края на 25 век, 1/8 част от населението на галактиката пряко или косвено зависи от действията на IPEC. Разбира се, корпорацията поддържа мощни въоръжени сили и огромен междузвезден флот, както и обширна мрежа от инфилтратори, информатори, шпиони и наемни убийци. В средата на 22 век един от президентите на корпорацията успял да убеди другите корпорации и малкото останали планетни правителства и да бъде официално удостоен с титлата Император; по-късно тази титла става традиция и ето, че за момента най-могъщият човек в галактиката е Негово Величество Император Radivic Karadescu, CEO на всесилната IPEC и наследник на древния земен мастодонт MicroGate.



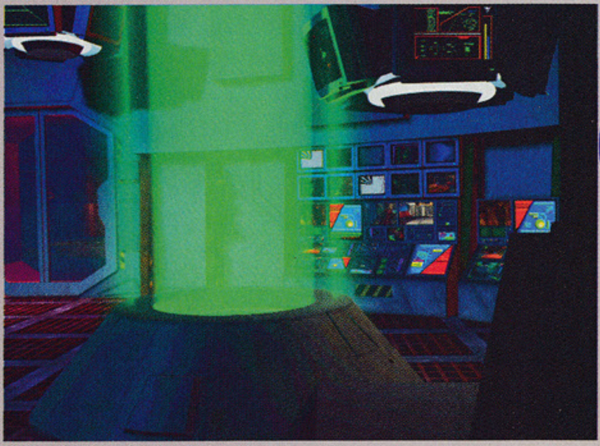
И в тази взривоопасна обстановка, където се преплитат многобройни интереси, и където равновесието досега се е поддържало само от факта, че една общогалактическа война ще доведе до много жертви (а всяка жертва е изгубен клиент за корпорациите), се просмуква новината за намереното от кораб на IPEC изкуствено космическо тяло с размерите на астероид и от неизвестен произход. Артефактът е наречен Micomicon Device, и докато дори от самия IPEC не са наясно какво точно са открили, то съвсем ясно е каква лавина от слухове и брожения е предизвикала новината сред останалите 7/8 от галактиката.

Тук вече се появява и скромната персона на вашия персонаж – Mike Marlowe, бивш офицер от Кралската Гвардия на Cahli The First – Кралицата на Scavage. Понастоящем Mike има меко казано сериозен проблем – Кралица Cahli I е обявила огромна сума като

награда за главата му

И за да се досетите защо, ще добавя само, че причината е свързана с младата Princess Aurelia (която, кой знае защо, през последните няколко месеца е престанала да се появява на публични места)! Та нищо чудно, че Марлоу бе принуден да приеме пристигналото с електронната поща предложение на Helene – вицепрезидент на IPEC, отговаряща за въоръжените сили. Предложението включваше предоставяне на убежище – една малка военна база в дълбините на космоса, както и на малък, но оборудван космически кораб и известна сума пари. Срещу това Марлоу трябваше да предостави своите бойни (и други) умения в служба на IPEC за изпълнение на задачи от най-разнообразен и не винаги съвсем законен характер... "и, разбира се, Marlowe, можеш винаги да напуснеш... А всъщност колко беше наградата, определена от Кралица Кахли за главата ти? Е, не се безпокой де, просто любопитствам..."

Надявам се, че това е повече от достатъчно, за да сте наясно с положението – оттук нататък ще трябва да преминете през многобройни мисии, някои от които са неотменима част от главния quest, а останалите ще зависят само от вашите действия – както в открития космос, така и на твърда земя. Разбира се, ние в редакцията нямахме физическа възможност да направим нещо повече освен да преминем през първата тренировъчна мисия (препоръчвам ви да играете с джойстик), но ако се вярва на производителите, задачите, които ще получавате, ще се различават силно една от друга в зависимост от решенията, които сте взели по едно или друго време; дори твърдят, че ще разполагате с повече от един начин да решите главния quest и да завършите играта.



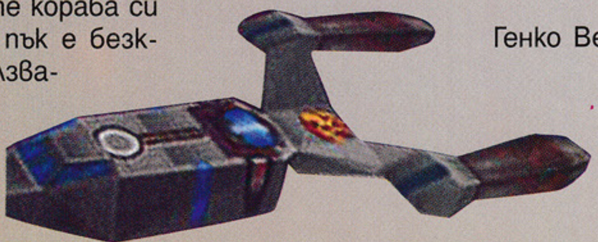
Освен това не бива да забравяме възможността да си наемате и wingmen – на пръв поглед една стандартна опция на всички съвременни космически симулатори, но поне аз за пръв път виждам симулатор, в който можете да модифицирате и ъпгрейдвате корабите на вашите wingmen точно по същия начин, както можете да правите това и със собствения си кораб! Добавете няколкостотин различни оръжия и оборудване и качествено новата система, по която можете да модифицирате кораба си – много е сложна, но пък е безкрайно удобна за използване и ако си направите труда да четете внимателно техническите данни на оборудването, ще се научите за отрицателно време да я използвате. Всъщност тази игра е рай за тези, които като мен обичат да ровичкат из купища информация – от терминалите на централните компютри можете да получите данни за какво ли не, а като си подбирате кораб, оръжие и оборудване ще трябва да се съобразявате с почти двадесет параметъра! Ще бъде добре внимателно да прочетете указанията от наличния tutorial – иначе лесно ще пропуснете някои дребни, но много важни подробности (например факта, че не получавате веднага поръчаното ново оборудване, оръжие, бойни ракети и кораби – ще трябва да изпълните една мисия преди на базовата ви станция да пристигнат поръчаните goodies).

За последно – не знам какво ще стане на края на играта, но горя от нетърпение да науча! И още нещо – когато четете това списание, производителите вече ще са започнали работа по втората част от Ares Rising, като общо е предвидено да се появи цяла трилогия с единен сюжет; накрая, кой знае, може дори да се окаже, че и корпорацията IPEC вече се управлява от нови хора – и защо това да не бъдат Император и Императрица Mike и Aurelia Marlowe?

Генко Велев

IMAGINE STUDIOS

Производител:
iMAGINE STUDIOS
Изисквания:
P133, 16 MB RAM,
2 MB Video Card
(D3D Cards supported)







Производител:
Edward Grabowski Communications Ltd
Разпространител:
Empire Interactive
Изисквания:
P100, 16 MB RAM, 1 MB Video Card, 140 MB HDD

Странни неща продължават да стават в света на компютърните игри – неизвестната американска компания Edward Grabowski Communications Ltd съумя да направи една доста приятна wargame-RTS, която се разпространява от английската Empire Interactive. Сюжетът на стратегията е основан на така наречената

The French and Indian war

избухнала в средата на 18-ти век между Великобритания и Франция. Военните действия са водени в продължение на седем години, но са останали ограничени главно в източните погранични територии между френските и английските владения в Северна Америка. И понеже историята на Новия свят не бе сред любимите ми теми в училище, няма как да съм сигурен, но като че ли това е същата война, послужила като основа и за създаването на "Последният Мокихан" – прочутия роман на Джеймс Фенимор Купър! Тези от вас, които са чели романа, навярно са придобили някаква представа за развитието на събитията – тук няма да видите фронтова линия, няма да водите и тежки битки със стотици и хиляди участници; напротив – спорният район е бил слабо заселен, покрит с трудно проходими гори и прорязан от многобройни реки, езера и потоци. Местното население е било съвсем малобройно – неколцина фермери, доста повече трапери и множество малки индиански племена. Редовните армии на двете воюващи страни също са били малобройни – не само поради отдалечеността от метрополията, но и поради сравнителната малоценност (поне по това време) на оспорваните територии. Прибавете и липсата на пътища и ще получите картинката – малко дървени укрепления (кой знае защо наричани фортове) с по 20-30 войници, няколко местни жители и известно количество индианци; битките, в които са участвали общо поне стотина души са били рядкост и са минавали в категорията на "големите сражения", а основно военните действия са се водели от отряди от по няколко човека и често са наставали големи бъркотии, тъй като понятието "линия на фронта" изобщо не е и съществувало. Добавете към това малко романтика (спомнете си пак за романите на Купър) и ето ви основните събития, на които ще станете свидетели във Fields of fire: The war along The Mohawk.



In the beginning

Основната заслуга на производителите е, че са успели да създадат стратегия в реално време, която доста се отличава (в положителен смисъл) от многобройните имитации на Warcraft и C&C! Приятните новости започват веднага след като изберете на чия страна ще воювате – получавате екран с кратки биографични бележки на действително съществуващи исторически личности – британски и френски офицери, известни индиански вождове, популярни местни колонисти и американски рейнджъри (само дето Чък Норис го няма, но пък са включени и няколко представителки на нежния пол – спомнете си за романтиката). Това са основните ви действащи лица, измежду които ще трябва да изберете и главния си герой – персонажът, който ще участва във всички мисии и чиято загуба автоматично ще доведе и до загуба на играта. При избора ще трябва да се съобразявате с два фактора – основните им характеристики (attributes) и уменията (skills), които притежават (или поне могат да притежават). Характеристиките им включват сила, точност (на стрелбата), интелигентност, бързина и натрупан опит, докато притежаваните от тях умения са свързани най-вече с техния произ-

ход или професия. Например професионалните военни обикновено умело боравят с далекоглед, имат възможност за строеж на укрепления (барикади) и знаят как се стреля с оръдия; специалностите на индианците са свързани със животните, а тези на рейнджърите и на траперите най-често включват плуване, разчитане на следи (tracking) и поставяне на капани. Жените пък разбират от медицина и чужди езици – особено полезни, когато трябва да се "преметне" врага, че сте от "нашите" и да се мине без сражение! Изучаването на ново умение става или от книги (например "Tactic Book"), или просто като наблюдавате някой от вашите другари как умело използва съответните познания. Третият много важен фактор, с който ще трябва да се съобразявате, е оръжието, което използват героите. Това действително е много важно, тъй като те ще си останат само с него през цялата игра, като ще имате възможност единствено да направите евентуален ъпгрейд. Какво точно е наличното оръжие също зависи от типа и професията на персонажите – офицерите имат само пистолети, войниците използват мускети, индианците са доста шарени – могат да имат лъкове, томахавки или също мускети, а жените са най-онеправдани – те обикновено разчитат само на почти безполезен нож.

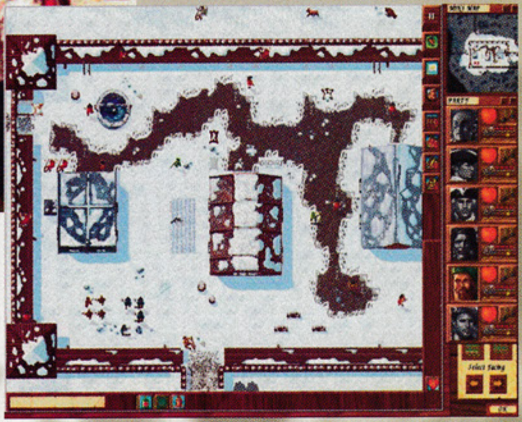
И така, избрали сте си персонажа и се озовавате в базовия си форт – който представлява просто едно дървено укрепление с няколко бараки. Време е вече да се представите на командващия форта и да получите първата си задача. Сега вече ще трябва да се споменат

Основните принципи,

които ще се прилагат по време на изпълнението на мисиите:

1. Обикновено няма да изпълнявате сам почти никоя задача. Основните ви другари ще бъдат измежду историческите личности, за които стана въпрос в началото – общо ще можете да привличате до седем от тях, като при това ще можете да влизате "в кожата" на всеки един поотделно и да го управлявате като че ли е вашият основен герой. Разбира се, не всички персонажи ще бъдат available по всяко време – някои от тях ще намерите в самия форт (в Rest House), други евентуално ще откриете по време на самата мисия, а трети – (има и такива) ще се преметнат на страната на врага и ще се опитат да ви вкарат в някой доста неприятен капан.





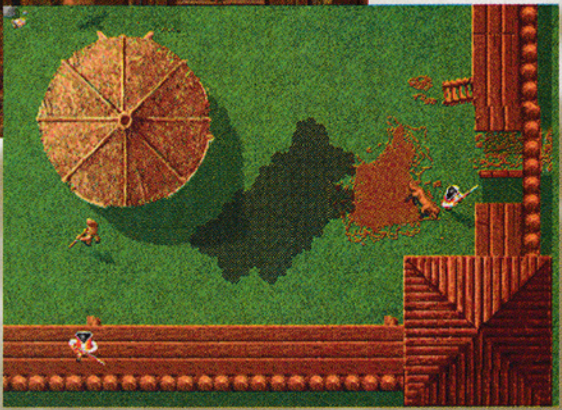
2. Освен основната група (до 8 човека) ще трябва да използвате и така наречените sub-ordinates. Това са допълнителни войски, които биват три вида: fort defenders – много важна група, защитаваща базовия ви форт от противника и от дивите зверове и освен това запазваща контрола върху supply route – пътечката, по която се добират до форта повиканите подкрепления и пътуващите търговци. Можете да управлявате директно тези защитници, както и да ги лекувате, а когато позабогатеете ще можете да наемете и допълнителни войници чрез Reinforcement Room. При това имайте предвид, че вторият начин да загубите директно играта е да допуснете врага да превземе командирската барака (Commanders Office) във форта. Втората група допълнителни войски ще управлявате по същия начин като първата, но ще ги получавате само за конкретни мисии и няма да имате възможност да увеличавате броя им; и третият тип са войски, които също ще участват само в единични мисии, но няма да имате никакъв контрол върху тях (но поне ще можете и тях да лекувате).

Пари, оръжие и екипировка

Четвъртата (и последна) барака във форта е The Store. Както не е трудно да се досетите, това е магазинът, откъдето ще купувате необходимите ви предмети и ъпгрейди за оръжието, като същевременно ще бъде и основният ви източник на златни монети, тъй като търговците изкупуват не само излишното ви оборудване (намерено по време на мисиите или отмъкнато от противника), но и дивечови кожи – май споменах вече, че може (и трябва) да се унищожават и дивите животни; не само това, можете дори да дадете команда на част от sub-ordinates да се занимават изключително с лов!

Оборудването, което ще можете да купувате, има изключително разнообразен характер – много от предметите са необходими за упражняването на едно или друго умение – например далекоглед, лопати, секири, карти и т.н. За лекуването пък ще са ви необходими аптечки, а за през зимата ще са ви много полезни и снегоходките; добре е да знаете, че някои от предметите са за еднократно използване, но често се продават и значително по-скъпи





неща, които обаче са практически вечни. Типичен пример е аптечката – един път купена, тя може да се използва многократно (от персонаж с необходимото умение), но ако нямате пари, може да си купите и малка бутилка с билкови смески, която еднократно ще възстанови част от загубените hit points на някои от персонажите. На последно място (но не последно по значение) идват и ъпгрейдите за щатното оръжие. Вече стана ясно, че героите не могат да си сменят оръжието, но пък два или дори три ъпгрейда могат значително да променят картинката. За мускетите например се продават удължени цеви, които значително увеличават обсега на оръжието, можете да си купите специален далекоглед, пригоден за монтиране върху мускета – естествено ще се получи "снайперистки мускет". Индианците пък могат да си купят метални върхове за стрели, което прави лъка доста по-смъртоносно оръжие... въобще, не може да се отрече наличието на фантазия за изобретяването на най-различни полезни шмекерии в тази област. За да завършим с оръжието – достатъчно е един "ъпгрейд" да е наличен в инвентара (bag) на съответния персонаж, за да се използва автоматично, освен това не е необходимо всеки път да си купувате (например) нови върхове за стрелите – един път купени, те могат си останат до края на играта.

И така, напълнили сте торбичката си и сега вече можете да се явите пред шефа на форта и с повишено внимание да изслушате заповедите и ценните му напътствия за поредната задача.

Предвидени са по седемнадесет мисии за всяка от страните!

Сред тях има чисто бойни – да разчистите еди-кой си квадрат от досадно вражеско присъствие, но има и такива, които са неизпълними без използването на специфични за избрания персонаж умения – например сам-самичък да се промъкнете през вражеските линии и да занесете важно съобщение до обсадения форт... или пък да спасите отвлечената генералска дъщеря (хей, кой тук споменаваше за "Последният мохикан"?). Много от индианците могат да използват дивечови кожи, за да се маскират като елен и да преминат необезпокоявани покрай врага... което е малко странно – едва ли има войници, които биха се отказали да похапнат прясно месце. На практика една подобна ситуация би се развила по следния начин – "Я, какъв хубав елен се приближава! Corporal Мортимер, вземете си мускета и да не се връщате без няколко крехки пържоли! Слушам, Sir! Во-от! О-ops! Отново индианец! Четвърти за днес! Ако продължава така, пак ще трябва да вечеряме с миналогодишни консерви!" В подобни мисии моят любим персонаж е рейнджърът – той е по-бързоног от редовите войници и може да поставя различни смъртоносни капани, така че аз просто изкопавам две-три вълчи ями и внимателно си показвам върха на носа пред врага "Айларипи-и-и-и! Ехо-о-о-о!..." След това остава само да извадя плячката от ямите (за което има команда remove traps).

Малко особености и hint and tips

които са описани в .hlp файла, но е лесно да се пропуснат при четене – всеки характер в началото на играта притежава поне едно умение (skill) и може да научи още няколко, като от професията му и от интелигентността му зависи колко точно и кои. Но сега ВНИМАНИЕ – това е теоретичният максимум, а на практика той ще усвои само част от тях – пак в зависимост от нивото си на интелигентност. По принцип основните характеристики на всеки персонаж се увеличават автоматично с натрупване на experience, но използването на notepaper и diary pages води до малко по-бързо повишаване само на интелигентността му. Това естествено ви дава възможност като се поопаричите да заделите и малко средства за по-бързото развитие на героите, които сте си избрали за основни другарчета в мисиите. Ето и най-ценните skills, които ще са особено полезни за персонажите ви:

Telescope – задължително; безценно умение, което увеличава видимостта ви около 3 пъти!

Swimming – задължително; теренът, на който воювате, е целият прорязан от реки и езера – и съвсем логично мостовете обикновено са добре охранявани (да не споменаваме за капаните).

Trap making – задължително; това умение позволява не само да поставяте капани, но и да ги обезвреждате, включително и противниковите!

Medicine – от важно по-важно – ясно защо!

Map reading – много полезно умение – разкрива ви цялата карта (но не премахава the fog of war и изисква наличието на карта за еднократно ползване).

Barricade – полезно умение при някои мисии, построяването на всяка барикада би трябвало да струва пари, но във версията на играта, с която разполага редакцията, е безплатно (Long live the bug)!

Останалите умения често са интересни и забавни за използване, но честно казано, ще можете и без тях.

Miscellaneous items and weapon upgrades

По принцип ъпгрейдите за почти всички оръжия (освен за пистолетите) включват 4 степени – увеличен обсег, увеличен damage, по-бързо презареждане и по-голяма точност при стрелбата. Какво точно ще купите зависи от личните ви предпочитания, но според мен е абсолютно задължително да разполагате поне с оръжия с увеличен обсег. Имайте предвид, че всеки персонаж може да носи само до осем предмета в раницата си (bag) и при това трябва да оставите достатъчно място и за намерената плячка!

Относно другите предмети – за някои от мисиите ще имате нужда от точно определена вещ – например въже, кибрит и т.н., но всичко това ще успеете да го намерите и на място, така че пак зависи единствено от предпочитанията ви и от финансовите възможности. Добра работа вършат оловните листа – те са първообразът на съвременните кевларени жилетки! Също така е полезно да разполагате и с по една карта (за еднократно ползване) за всяка мисия. Абсолютно необходимо е също възможно най-бързо да съберете достатъчно златни монети и да купите поне една аптечка! Крайна необходимост е и наличието на далекоглед – без него умението telescope е безполезно! Поне един от персонажите ви, притежаващ умението trap making, ще трябва да носи и лопата, а за издигането на барикади ще се нуждаете от брадва ("axe" – да не се бърка със ъпгрейдите за оръжието "axe"). Ако разполагате с излишни пари (максимумът, който можете да носите, е 200 златни монети), купете Tactic books – всяка купена книга дава възможност за директно изучаване на едно умение (но аз предпочитам обучението чрез демонстрация и наблюдение).

Други предимства и два-три недостатъка

Към предимствата могат да се споменат и сравнително добрата графика (особено ако разполагате с карта с 2 MB видеопамет и можете да използвате 16-битов цвят), както и много детайлните заповеди, които можете да давате на войниците си – не съм ги броил, но са някъде към петнадесет различни команди! Добавете към това и разнообразието, което се получава при използването на различните умения и нищо чудно, че изпълнението на повечето от мисиите определено е доста забавно.

За съжаление се намират и два-три недостатъка – например завършването на една мисия отнема обикновено от половин до един час – което на практика означава, че за една седмица може да превъртите играта и от двете воюващи страни; другият недостатък е по-скоро досаден и е типичен за почти всички стратегии в реално време – да сте се опитвали скоро да прекарате голяма група войници през тесен мост? После минимум половин час трябва да щракате хаотично с мишката, докато успеете поне малко да си посъберете разпръснатата като пилци из цялата карта войска (а и все ще се намери некадърник да цопне в някой от собствените ви капани)! Впрочем има още един дребен недостатък – играта е силно проамериканска (независимо, че войната е между Франция и Великобритания и че по това време никой от местните жители дори и не си е помислял да си разваля спокойствието и да се бори за независимост) – производителите доста са си покривили душата, за да осигурят патриотичното чувство на американчетата като допълнителен стимул за похарчване на доларчета!

Като изключим това и някой и друг дребен (наистина дребен) бъг, Fields of Fire може действително да ви стане интересна и забавна игра, особено ако не сте фанатичен привърженик на футуристичните оръжия, роботи и битки!

Ник Мортимър

TEAM APACHE

Производител:
SIMIS
Разпространител:
MINDSCAPE
Изисквания:
Pentium 133, Win 95, CDROM
Поддръжка:
3D Video, Multiplayer

Иска ли ви се не само да управлявате боен хеликоптер в максимално реалистични условия, но и да командвате цяло вертолетно подразделение? Писна ли ви само да сипете снаряди и ракети въздух-земя върху враговете от удобната пилотска кабина? Ако отговорът е "да", трябва да изпробвате Team Apache – компилация между симулатор и стратегия в реално време, продукт на съвместните усилия на Simis и Mindscape. Продавачите на дигитални забавления са се погрижили да овладеете както особеностите в управлението на легендарния тежък щурмови хеликоптер AH-64A Apache, така и тънкостите в командването на цяло въздушно тактическо звено. За да постигнат

максимална автентичност

създателите на симулатора са ангажирали бившия пилот на боен вертолет и ветеран от войната в Персийския залив Брайън Уолкър за консултант на проекта.

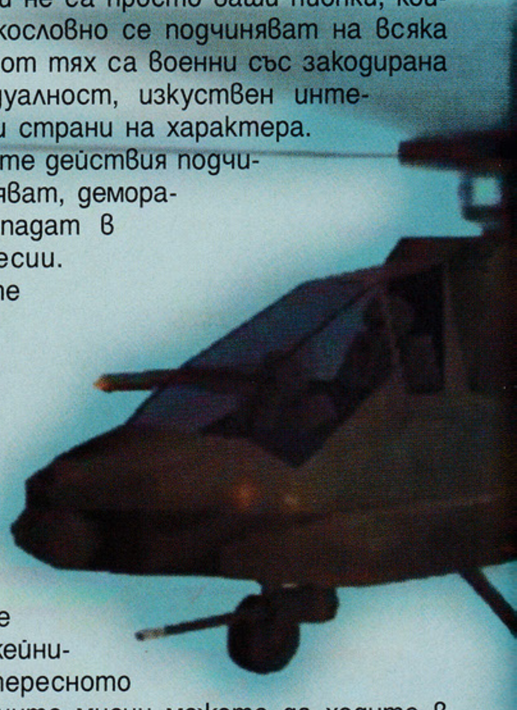
По своите характеристики Team Apache малко се доближава и до ролевите игри. Заемайки мястото на авиокомандир, играчът ще се сблъска с по-голямата



част от критичните ситуации, пред които би се изправил всеки военен авиатор в реални бойни условия. В Team Apache

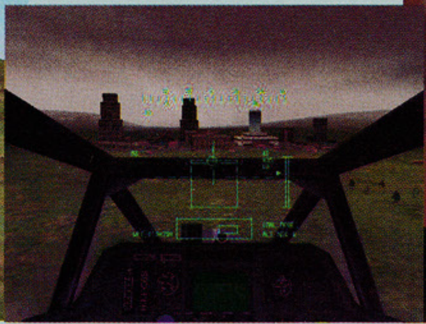
ще трябва да се грижите много повече за добрата форма на вашите въздушни офицери

отколкото за поразяването на земни и летящи цели. Много скоро ще забележите, че пилотите на въздушните машини не са просто ваши пионки, които сляпо и безпрекословно се подчиняват на всяка заповед. Повечето от тях са военни със закодирана дигитална индивидуалност, изкуствен интелект, силни и слаби страни на характера. В процеса на бойните действия подчинените ви се уморяват, деморализират, дори изпадат в стрес или депресии. Трябва да положите доста големи усилия, за да запазите високия боен дух сред тях. Имате възможност да си подберете до осем пилоти и още толкова техни помощници, които да се грижат и за оръжейните системи. Интересното е, че между отделните мисии можете да ходите в палатката на въздушните асове, да си говорите с тях (ако те имат желание) и да сондирате настроенията сред тях. За да държите армейците в добра форма, от време на време трябва да им осигурявате и по някое забавление. Доставката на развлекателни пособия обаче ще забави рутинните пратки муниции и резервни части за вертолетите. Поддръжката на хеликоптерите също е свързана с разход на време и ресурси. В случай че твърде много машини са повредени от противника, може да се окаже, че сте принуден да изпуснете някоя спешна операция. А ако провалите твърде много мисии или ще изгубите военната кампания, или ще се озовете пред военен съд.



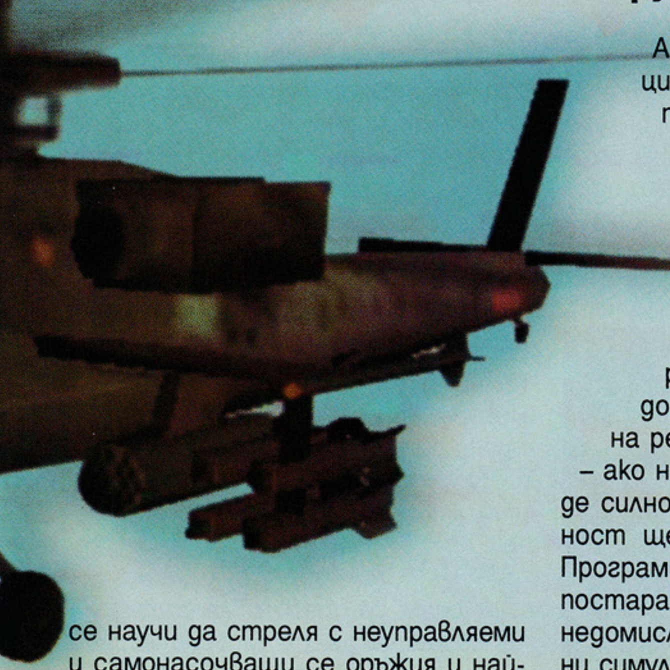
Действието на Team Apache се развива в три точки на земното кълбо – Колумбия, бившия Съветски съюз и на тренировъчния полигон в щата Юта. Командирът на вертолетна част и неговите подчинени трябва успешно да преодолеят 16 единични бойни







мисии и две цялостни военни кампании. Преди това обаче шефът на авиочастта трябва да премине през шест тренировъчни мисии, които му дават основните познания как да кара своята машина и да управлява подопечните си вертолетни бойци. Първоначално играчът трябва да овладее излитането, кацането и следването на зададен маршрут, след това – да



се научи да стреля с неуправляеми и самонасочващи се оръжия и най-накрая – да координира атаката и на останалите вертолети.

Управлението на Team Apache е доста реалистично – можете да седите както на мястото на пилота, така и на мястото на втория пилот, командващ оръжейните системи. С top hat-ът на джойстика контролираме системата за оръжейно насочване TADS (Target Acquisition and Display System), с която се прихващат целите.

Кабината е много реалистично нарисувана и изглежда точно като истински "кокпит" на вертолет. Уредите и дисплеите по таблото обаче са доста дребни и трудно може да се разбере какво точно показват. Може би затова авторите на играта са добавили в head up-дисплея всичките необходими индикатори, включително и радара.

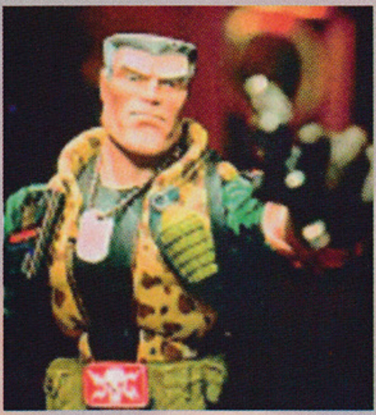
Самото пилотиране на вертолета може да бъде и лесно, и много трудно.

Ако се включат всички опции за реализъм, той се подмята като сламка при поривите на вятъра или от ударните вълни на близки експлозии. Слънцето блести в очите на пилота, а при летене близо до земята се усещат завихряния от ротора. Пилотирането дори при най-ниското ниво на реализъм не е никак просто – ако наведете джойстика твърде силно напред, по всяка вероятност ще забиете нос в земята. Програмистите от Simis са се постарали да изчистят някои от недомислията на други вертолетни симулатори. Например не можете да изпълнявате фигури от висшия пилотаж като лупинг и свредел. В някои други хеликоптерни симулатори това кара играчите да се чувстват като пилоти на реактивен изтребител.

Истинският екшън обаче започва, когато вертолетната ви ескадрила се включи в цялостна военна кампания. Първоначално трябва да се изправите срещу силите на колумбийската наркомафия. Южното командване на американската армия и правителството в Богота обявяват под егидата на ООН война на дрогата. Ударни сили на щатските ВВС изграждат лагер близо до столицата на Колумбия. Основни цели на военната операция са лидерите на различните наркокартели, кокаиновите плантации и лабораториите за рафиниране на опиати. Задачата обаче не е никак лесна. Продавачите на "бял прашец" се съюзяват с най-големите леви партизански групи, които контролират 60 на сто от територията на страната. Революционерите осигуряват охраната на обектите от наркоикономиката и в замяна получават финансова и военна помощ. Според данни на американското разузнаване партизаните са получили около 275 милиона долара от своите нарко-покровители. Първоначално борбата с колумбийските картели е замислена като операция от полицейски тип. Постепенно обаче тя прераства в истинска локална война. Кампанията е разделена на шест мисии. Едва след като се преборите с производителите на опиати можете да повоювате с класическия противник от времето на студената война – Русия. Латвия е обхваната от огъня на гражданската война и европейското командване на НАТО решава да се намеси в конфликта. Москва обаче също не остава безучастна... Може би сега е време да разберете, че червените авиоасове все още не са за подценяване.

Моргън Кроу





SMALL SOLDIERS



HASBRO Interactive

Производител:
Hasbro Iteractive

Разпространител:
Dreamworks Interactive

Изисквания:
Win 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 30 MB HDD,
4xCD-ROM

От колко време не сте си играли на малки войници? 5, 10, 15, 20 години? Сега, благодарение на компютрите, можете да получите своята свръхдоза инфантилно забавление, без да се изложите пред връстниците си. Изглежда след появата на Armymen мотивът за неизживяното детство е на път да се превърне в доста експлоатиран и печеливш геймърски жанр. Small Soldiers – Squad Commander е втората игра от този тип, появила се само в рамките на това лято. Този път едни срещу други застават не армии от малки войничета, танкчета и бронетранспортьори, а два отряда пластмасови кукли – елитните Командоси срещу грозноватите, но благородни Горгончета.

Играта може и да се окаже не толкова популярна сред родните геймъри в по-напреднала възраст – все пак човечетата с подвижни стави бяха твърде баровски играчки за децата, родени преди 10 ноември 1989 година. Единственият източник на пластмасови войничета от този тип тогава бяха шоколадовите яйца и играчките от списание Пиф, които за съжаление се оказваха дефицитна стока по онова време... Като се абстрахираме от този факт обаче Small Soldiers си е доста оригинална и занимателна игра. Тя е максимално опростен и изчистен



Вариант на най-популярните стратегии

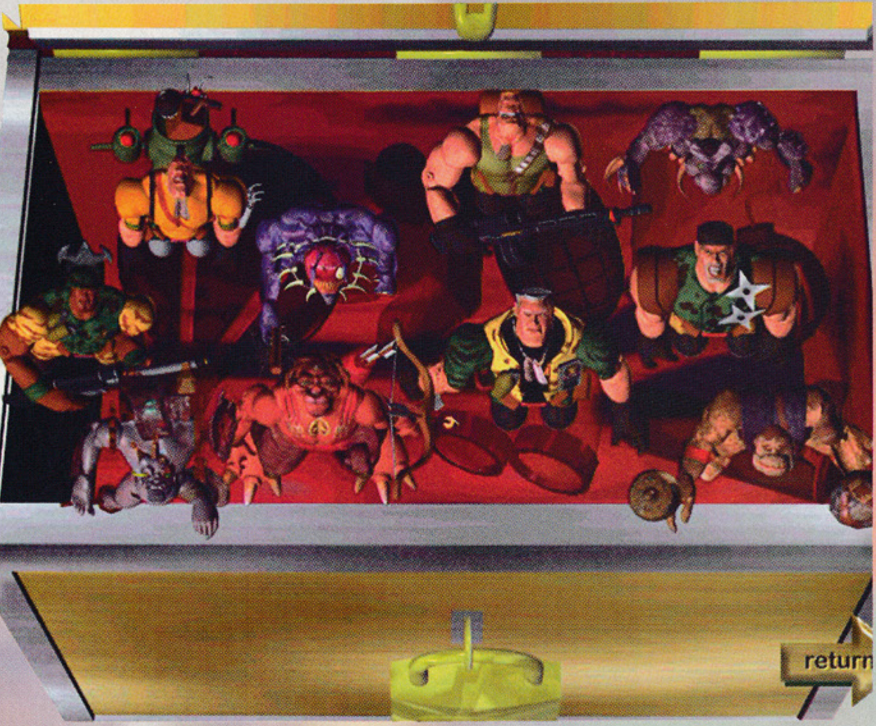
в стил Warcraft и Starcraft.

Недейте да се мръщите, все пак играта е предназначена главно за деца над 8 години (това ми напомня вица за бореца, който наредил пъзел за няколко седмици, а на кутията пишело "от 3 до 5 години";-))). Въпреки това ще видите, че действието е увлекателно, забавно, на моменти дори доста трудно.

Small Soldiers е създадена по сюжета на едноименния летен кинохит. И в момента филмът не слиза от щатския Топ 10 на най-посещаваните продукции. Негов създател е режисьорът Джо Данте, заснел класическите фантастични хитове "Вътрешен космос" и "Гремлините". Всъщност действието в Small Soldiers малко напо-

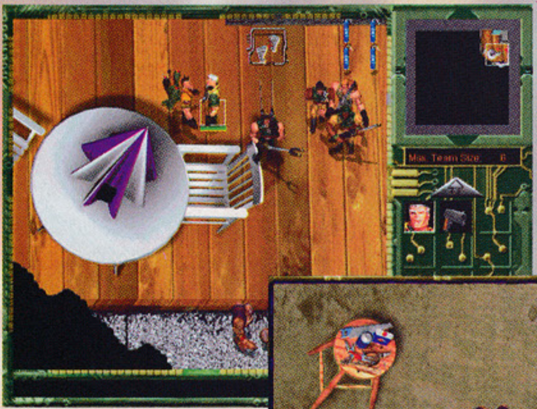
добавя "Гремлините". Нали си спомняте филма за сладките китайски зверчета, които се страхуват от светлината, размножават се, ако бъдат намокрени и се превръщат в дяволчета, когато похапнат след полунощ? Е, в Small Soldires пак става дума за развихрили се малки разбойници. Този път това са оживелите кукли на малки войници, които, следвайки своя боен инстинкт, се впускат в реална военна операция.

Действието на филма се развива в тихото американско провинциално градче Уинслоу Корнърс, щата Охайо. В играта обаче то е преименувано на Ню Бедфорд. Тук хората са изключително приветливи и отдавна са забравили какво е насилие. Скоро обаче ще са принудени да си припомнят значението на тази дума. Военната фирма Глоботех, преквалифицирала се в производството на играчки, по погрешка поставя



чипове от стратегически военен суперкомпютър

в няколко механизирани кукли, които приличат най-вече на персонажи от "Дюк Нюкем" или "Хищникът". За нещастие пратката попада в Уинслоу Корнърс, а фигурките оживяват. Те са разделени на две групи – елитните Командоси и благородните Горгончета. Противно на всякаква логика войниците изпълняват ролята на "лошите", а чудовищата – на "добрите". Единствената цел на миниатюрното специподразделение е да затрие своите противни на външен вид, но иначе изключително миролюбиви, опоненти. Горгончетата пък се стремят само към едно нещо – да намерят отдавна изгубения си остров Горгон. Командосите обаче не се спират пред нищо по пътя към своята победа. Те нямат нужда от почивки, не се интересуват от преговори и не взимат заложници. Водени от своя лидер Чип Хазард (озвучаван с гласа на екшън-актьора Томи Лий Джоунс), малките войници са готови дори да изпепелят цялото градче, само и само да спипат Горгончетата.







Това е началото на титаничния сблъсък

между двете армии от пластмасови кукли. Бойните действия между тях се развиват из целия град – в холовете, спалните и баните



на хората, из дворовете, в магазините за играчки, складовите помещения, комуникационните станции или пък в индустриалните зони. Вместо обичайните за стратегическите игри водни препятствия, пустини, гори или планини, гейм1рът ще се натъква на купчини разпилени дрехи, съборени мебели, разхвърляни инструменти или пък капани за мишки. Градчето е пълно и с безброй смъртоносни бариери, които трябва да се преодоляват с изключително внимание – спукани тръби, които изпускат пара, забравени печки, които бълват огън, развалени стенни часовници или боксови ръкавици на пружина.

Управлението на бойните части е изключително просто

В началото геймърът започва с няколко войници и сандък за играчки, който изпълнява ролята на база. Върху него е написан и броят на резервните бойци, с които разполагате. Ако някой от героите загине, просто трябва да извадите оттам следващия. Играта приключва, когато всички войници измрат и не останат подкрепления в куклената кутия. За разлика от други подобни стратегии, в Small Soldiers може да се използва доста ограничен брой единици – от 3 до 8-9 човечета едновременно.

Съответната група трябва да се маркира с мишката, след което "цъквате" с маркера върху желания обект. Ако това е противник – войниците ще го нападнат, ако е някакъв предмет – ще го вземат от пода. В случай че на мястото на маркера няма нищо – войската просто ще се придвижи дотам.

Всяка от враждуващите страни разполага с по шест вида войници, всеки с различни способности. Горгончета и Командосите могат да демонстрират възможностите си в пет различни умения – бързина, здраве, далекогледство, сила и далечина на атаката.

Общо взето

универсални бойци са само прдводителите на двете армии

майор Чип Хазард и Арчър (стрелецът с лък). Останалите са или далекобойни, но слаби, или силни, но с малък обхват на атаката, или пък мощни, но тромави. В командоския елит влизат артилеристът с 32-каратова усмивка Брик Базука, чернокожият снайперист Бъч Миитхук, сапьорът Ник Нитро, специалистът по безшумни операции Кип Килигън и експертът по свръзки и разузнаване Линк Статик. Армията на Горгончетата се състои от майстора на юмручния бой Слам-фист, побъркания виртуоз на боздуганите Инсаниак, мускулестия Пънч-ит, съгледвача Окула и сглобения от безразборно събрани телесни части Фрикенщайн. Всеки войник, независимо дали е Горгонче или Командос, може да носи със себе си само един предмет. Това може да е ключ, магнитна карта, щанга за отвинтването на някой пожарен кран, част от тялото на някой разглобен войник, боен трофей или просто експлозиви. Освен да стрелят, бойците от двете враждуващи фракции могат и да хвърлят бомби. В Small Soldiers има три вида взривни устройства. Най-слаби са пиратките. Обикновено врагът може да бъде унищожен с две-три от тях, ако изобщо успеете да го улучите. Втори по сила са така наречените "черешови бомби", които представляват класическата за анимационните филми "топка с фитил". Те обикновено са достатъчно силни, за да убият на място всяка бойна единица. Най-мощни са гранатите тип "лимонка". Една от тях е достатъчна, за да ликвидира цяла група скупчили се вражески бойци.

В общи линии Small Soldiers не е особено трудна от стратегическа гледна точка, но затова пък е много забавна. Геймърът трябва да се преодолее 20 мисии, по 10 с всяка от воюващите страни. Малко по-голяма тръпка е играта на експертна трудност. Тогава вражеските сандъци за играчки непрестанно бълват войници и трябва своевременно да бъдат унищожавани. Допълнително усложнение са безбройните капани из нивата. Ако включите играта на най-тежкото ниво, противниците неминуемо ще устройват засади около препятствията. А в такъв случай преодоляването им става истинско предизвикателство.

Момчил Милев





Sid Meyer's Civilisation II

Civilization – ретро, ама cool!

И това си е самата истина – още първата Civilization стана веднага N1 в света на класическите походови стратегии, а втората игра вече си е направо ненадминат и досега шедьовър! Разбира се, графиката беше осъвременена и бяха добавени доста видеоклипове, но най-важното бе много точното "пипване" на някои параметри, в резултат на което бяха отстранени няколко слабости в баланса на силите (които опитните играчи бързо бяха нацелили). Другата важна промяна бяха дипломатическите опции – компютърът и човекът вече имаха значително по-изравнени възможности за дипломатически акции – особено след като излезе patch до версия 2.42 през есента на 1996 година. Естествено имаше и много нови изобретения, units и чудеса на света, както и доста промени в технологичната последователност на изобретенията.

А ако някой все пак не е виждал тази игра, мога да го уверя, че е направил огромен пропуск – единственото, което му препоръчвам, е да не се колебае, а веднага да се залавя на работа и смело да компенсира изоставането!

В началото бяха само двама самотни заселници...

които през много-много далечната 4000 B.D. във враждебна и негостоприемна обстановка трябваше да поставят началото на една велика държава... За щастие те имаха някои елементарни познания – можеха да строят пътища и напоителни канали, освен това знаеха как да прокарват дълбоки галерии в недрата на хълмовете и на високите планини, за да извличат най-разнообразни ценни суровини и материали. Заселниците можеха да изоставят скитническия начин на живот и да си построят постоянни жилища – така техните самотни колиби щяха да поставят основите на многомилионни градове и мощни империи! Изобилието на храна и вода даваше възможност за бързо увеличаване на населението – и на постоянен приток от нови работници и търговци. Добре печелещите търговци плащаха и добри данъци, а през това време работниците строяха нови жилища, крепостни стени, пазарища, храмове и



величествени катедрали. Из околностите на градовете бродеха опасни варвари – и работниците започваха да коват мечове и брони за градското опълчение! Често се появяваха експедиции от други по-далечни или по-близки народи – а градското опълчение отново бе на своя пост. Междувременно данъците продължаваха да пълнят съкровищницата – това даде възможност да се заделят пари за закупуване на древни ръкописи и да се правят скъпо струващи експерименти – но когато те се оказваха успешни, потомците на някогашните самотни заселници получаваха нови знания и умения! Така те се научиха да обработват бронза и желязото, разбраха как да строят складове за зърно, така че при лоши години населението да не гладува... Започнаха да правят остри мечове и здрави брони и да опитомяват бойни слонове. Някогашното слабо и лошо обучено градско опълчение бе заменено от облечени в желязо и всяващи страх бойни отряди... Един ден няколко майстори – леяри на бронз – започнаха да отливат огромна статуя – направата ѝ отне много години, но когато най-сетне бе готова, всички се съгласиха, че този огромен колос е истинско чудо на света! От околните градове започнаха да прииждат любопитни хора – и търговците увеличиха печалбите си! Увеличи се и златото в съкровищницата, и златните монети, които се заделяха за изобретяване на нови оръжия и технологии... Така изминаха няколко хиляди години – старите малки, прашни и мръсни колиби се превърнаха в огромни, залети от светлини мегаполиси. В моретата стоманени кораби пореха сините води, а бързи самолети скращаваха и най-далечните разстояния. Смъртоносни ракети бяха готови да унищожат всеки неприятел, а високо над Земята се сглобяваше най-новото чудо на света! Това беше междузвездният космически кораб, който щеше да пренесе десет хиляди доброволци до съседната звездна система. Един ден корабът бе най-сетне готов и се отправи към далечната си цел. Оставаха само още няколко години и звездите щяха да бъдат достигнати! Щеше да се сбъдне вековната мечта на човечеството... а ВИЕ ЩЕ СТЕ СПЕЧЕЛИЛИ за пръв път в най-добрата стратегия, създадена досега – Civilization II на Сид Майер и компанията Microprose!

Генко Велев



SWAT 2









Още един куест на Sierra изпадна от приключенския жанр. Детективската поредица Police Quest вече напълно се пресели в зоната на стратегиите. SWAT2 трябваше да е шестото продължение на класическата полицейска главоблъсканица. Вместо това обаче хората от Sierra ни предлагат да влезем в ролята на специални части за борба с тероризма или на тежковъоръжени похитители, които не се спират пред нищо докато не осъществят своите мрачни замисли.

Съкращението S.W.A.T. по принцип се превежда като "специални оръжия и тактики" (Special Weapons And Tactics). В български вариант това означава "сили за бързо реагиране" или като е по-популярно в разговорния език – "десантчици", "червени барети", "качулки" и т.н. Играчът трябва да оглави точно такова подразделение към полицейското управление на Лос Анджелис. Той трябва да преодолее успешно 30 сценария, които се базират на реални операции на подразделенията SWAT. Играта

смътно напомня на класическата стратегия в реално време Syndicate

но в доста по-усложнен вариант.

Всяка мисия трае между 15 минути и половин час. Ако играе с полицията, геймърът може да управлява до седем бойни единици – командир на групата, скаут, ариергард, двама щурмоваци и двама снайперисти, които обикновено се движат в комплект. Първите петима са ударната част, която трябва да превзема сгради, да освобождава заложници, да арестува терористите и при изключително сложни ситуации да ги ликвидира. По принцип обаче стрелбата по похитителите, наблюдението и разузнаването са работа само на снайперистткия екип.

При формирането на бойното подразделение играчът може да подбира своите фаворити измежду 100 полицейски служители. Всеки от тях има различно ниво на агресивност, мотивация, сила, прецизност при стрелбата, интелигентност и т.н. Освен това офицерите в различна степен могат да боравят с пистолет Колт .45, автомат MP-5, "помпа" и снайперова пушка. Бойците от SWAT-екипа могат да бъдат и допълнително тренирани в лидерство, прецизна стрелба, залагане на експлозиви, първа медицинска помощ или за водачи на служебни кучета от подразделенията K9. Обучението обаче струва пари, които трябва да изтекат от сметките на полицията в Лос Анджелис. Освен това квалифициращия се полицай ще трябва да изпусне и една-две операции, докато овладее новите умения. Затова пък когато се върне, той ще стане доста по-ефикасен по време на операциите.

В отделните мисии има

доста повече дебнене, отколкото употреба на оръжие

От играча зависи дали ще предпочете да започне преговори или да открие огън. Командосите могат да се промъкват през задните врати, да се спускат от покривите с алпийска техника и да проникват с взлом в помещенията. Когато се наложи могат да хвърлят и бомби със сълзотворен газ или светлинни гранати, които заслепяват и дезориентират врага.





Освен това в мисиите могат да участват разузнавателен хеликоптер на полицейския участък, екип за преговори в кризисни ситуации или бронираната машина на антитерористите. Вертолетът може да разкрива местонахождението на терористите, бронетранспортьорът – да прониква направо през стените на сградите, а полицейските парламентьори – да убедят похитителите да се предадат без бой или поне да освободят заложниците. Използването на специални превозни средства и допълнителни подкрепления е улесняващ фактор, но от друга страна много скъпо удоволствие.

Ще забележите също, че противниците се ориентират доста добре в ситуацията. В SWAT2 са заложени три вида изкуствен интелект – за придвижване, тактически и стратегически. Първият помага на противниците да изберат оптималния маршрут. Вторият позволява на всяка бойна единица да взима самостоятелни решения – да бяга, да се крие, да се защитава с "жив щит", да отвръща на огъня или да ликвидира своя заложник. Стратегическият изкуствен интелект координира действията на цялата вражеска група. Доста често се случва една и съща мисия протича по коренно различен начин. Във всеки един момент терористите могат да изпаднат в умопомрачение и да започнат да избиват заложниците. Отвлечените пък могат да развият така наречения



Стокхолмски синдром

да преминат на страната на своите похитители и да воюват рамо до рамо с тях срещу полицейските сили. Във всички случаи обаче смъртта на заложник е найужасният кошмар за командира на антитерористите. Не е желателно да давате каквито и да било жертви – както от страна на полицията, така и сред цивилното население. Освен за натренираността и уменията на офицерите си, играчът трябва да се грижи за обществения образ на поделението и за финансовото му осигуряване. Ако направите фаталната грешка да изпълнявате исканията на терористите, да приключите с парите или пък да пожертвате невинни, екипът SWAT може да се окаже разпуснат заради професионална непригодност.

Играта от страната на терористите също не е никак лесна. Бандитският лидер трябва да подбира своята ударна група измежду 100 кандидати. Специалните умения, които представителите на подземния свят могат да овладяват, са ръкопашен бой, поставяне на капани, използване на бомби и на гранати. Геймърът обаче не може просто да избива, когото му падне. Със своите действия той трябва да направи организацията си възможно найатрактивна, за да може да спечели повече последователи.



MECHCO

Производител:
FASA INTERACTIVE
Разпространител:
MICROPROSE
www.mechcommander.com
Изисквания:
P133, 16 MB RAM, SVGA

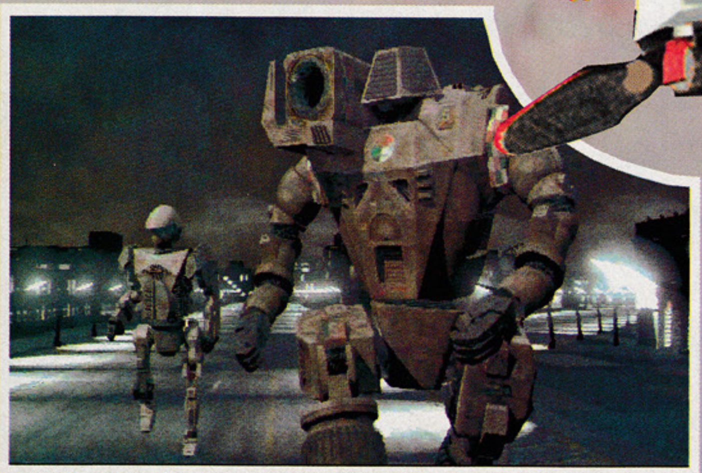
Забелязали ли сте, че съществуват игри, на които почти всички елементи са перфектно изпълнени – супер графика и анимирани фигури, добър sound, интересен сюжет (често пъти проверен на практика в предишни реализации на тази тема) и не на последно място реномиран разпространител – само името му е достатъчно на един геймър да хукне към най-близкия магазин с доларчета в ръка... И в ревюто на играта някъде към края съвсем скромно се гушат 2-3 недостатъка – на пръв поглед съвсем дребни и изцяло пренебрежими – или поне би трябвало да не успеят да засенчат очевидните и многобройни достойнства! И въпреки това нещо куца... Игрицата има успех, но далеч не е това, което би се очаквало да бъде! А може би причината се разкрива в едно интервю с двама програмисти (интервюто е публикувано в списание и няма връзка с разглежданата в тази статия игра и с упоменатите компании) – та на въпроса дали играят игри програмистите доста високомерно (според мен) заявяват: "Не, защото ние сме ТВОРЦИ! Ние такова, значи, ТВОРИМ!" Е, може ли готвачът да приготви хубава манджа, без поне да я опита? Кюфтетата може да имат прекрасен външен вид и да са много шарени, но дори кучетата да не искат да ги ядат! Всъщност всички, които са имали взимане-даване с Интернет и са ръчкали по сайтовете на разни производители и разпространители на игри, не може да не са забелязали, че те се делят на две групи – едните много внимателно следят целия feedback от играчите, докато други са заели наполеоновска стойка и само дето на всеослушание не пращат геймърите (понеже все пак са възпитани) да духат супата!

И понеже мъничко се отклонихме (ама мъничко), ето ни пак обратно на Mechcommander – това се оказа една от малкото игри, за която всички писания са както никога единодушни – "много добра, но предназначена само за яростни привърженици на поредицата Mechwarrior и на Battle Tech Universe"! Сега вече си преценете дали ще ви е интересно да четете по-надолу и ако все пак решите, че си струва, ето и малко

Предистория

Някога, в далечното и светло бъдеще, човечеството е заселило и колонизирало почти всички пригодни за живот планети в нашата галактика... След което изглежда му е станало скучно и е започнало безконечно боричкане за власт... Различните фракции (нарекли се кланове) са поделили безпощадна война помежду си. Главните участници в битките са безстрашните mechwarriors – умели бойци, управляващи огромни и тежковъоръжени бойни роботи. В галактиката са се обособили







MMANDER

много кланове, които се борят помежду си, но при външна опасност съперниците са достатъчно разумни да прекратяват временно междуособиците си и да се обединяват срещу общия враг. В настоящата игра – неизвестен клан е нападнал планетите от централната част (Inner Sphere) на галактиката. Освен това агресорът разполага с бойни технологии, непознати на останалата част на човечеството и започва да превзема планета след планета. Пред лицето на общата опасност боричкащите се групи от Вътрешната сфера са се обединили и така стигаме до генералното сражение – битката за планетата Порт Артур!



За разлика от предишните игри от поредицата

този път няма директно да управлявате някоя огромна бойна машина, а цял отряд от 12 mechwarriors и техните ходещи танкове! Всъщност играта е компилация от Command&Conquer и Incubation – самите мисии са чисто бойни – вашите войни имат да поразяват по няколко основни цели, за което получавате определено количество "ресурсни точки". С тези ресурсни точки между мисиите можете да купувате нови бойни роботи, да ремонтирате и ъпгрейдвате старите и естествено да наемате нови, по-опитни или "по-зелени" mechwarriors. След което отново получавате поредната бойна задача…

И стигаме до недостатъците

На първо място лошият AI на вашите mechwarriors, когато оставите текущото им управление на компютъра! Резултатът е наличието на сложни хаотични движения, стрелба, когато не трябва и където не трябва – въобще оставите ли ги за няколко секунди без пряк контрол, рискувате да ви изворят най-странни изпълнения! Разбира се, на пръв поглед е лесно – имате да управлявате не повече от 12 бойни единици (а често и по-малко), но когато навлезете в разгара на някоя тежка битка със сигурност няма да разполагате с достатъчно време за всеки unit. Едно малко отклонение – в типичната RTS управлението на войските от компютъра е също толкова калпаво, но там атакувате с тълпа от 20-30 танка и изобщо не се интересувате дали ще загубите десет повече или по-малко – важното е да смажете врага и във следващата мисия ще започнете отново; в Mechcommander обаче дори загубата само на един боен робот или mechwarrior може да се окаже фатална за следващите епизоди. Добавете към това, че противниковите роботи ви превъзхождат значително и по количество, и по огнева мощ, прибавете и факта, че по неизвестни причини картата е затъмнена за вас и трябва да закарате робот до всяко ъгълче, за да го видите (а в много от ъгълчетата се спотайват пренеприятни изненади)! Това последното пък е много нелогично и непонятно – първо, намирате се на вашата собствена планета, и второ, бойните машини се спускат за всяка мисия с въздушен десант, така че ако не друго, то поне картата на местността би трябвало да ви е открита! И дори всичко това нямаше да бъде фатално, ако не беше едно огромно недомислие:

Не можете да запазвате играта по време на самата мисия!

Същевременно не можете да приключите някоя от мисиите само с частичен успех или дори с пълен провал – единствената ви опция е replay mission (докато много от игрите от този тип допускат известни неуспехи – просто по-нататък играта се разклонява и често ще ви е значително по-трудно). Така че ви унищожават един от роботите и започвате отново… И отново… И отново… … … И започвате да си скубете косите и да блъскате с юмрук по клавиатурата! И след двадесетия replay замервате братока със CD-то…

Това е! Добър замисъл, превъзходна графика и анимация и… малко играчи, които биха били достатъчно търпеливи и упорити, за да продължат битката след първите няколко епизода! Колкото до мен – аз се предадох на четвъртата мисия и оставих планетата Порт Артур на нашествениците!



Dink Smallwood

Производител:
RTSoft Inc.
Разпространител:
IRIDON Interactive, UK
Изисквания:
P100, 16 MB RAM, 1 MB Video, 70 MB HDD

Като начало ще започна с един въпрос с МНОГО повишена трудност – колко души, колко години и колко милиона долара са необходими за създаването в наше време на една добра role-playing game – и то достатъчно добра за разглезените американски геймъри? Дотолкова добра, че само за един месец от само един site за игри са изтеглени почти единадесет хиляди копия на демоверсията?

Познахте – отговорът е "зависи"! Има компании, които единствено могат да служат за образец как НЕ ТРЯБВА да се правят игри, а има и такива фирми като RTSoft Inc, които наброяват точно ДВАМА ДУШИ! А относно необходимото време – заедно с бета-тестването са отишли около година и половина! За сравнение – пак някои големи компании за нищо го нямат – само закъснение от една-две години! И в тази година и половина влиза и времето за написването на аудиопарчетата от CD-то – те са общо 14 и са изцяло създадени от двама приятели на основателите на RTSoft! Въобще какви ли не чудеса се получават, когато е налице ентусиазъм и желание за добре свършена работа!

Добре, май наистина малко се поотплеснахме, така че недейте да нервничите –





ето вече започваме по същество

Сюжетът на Dink Smallwood е типичен за повечето игри от този жанр. Обикновено главният герой (или групата главни герои и геройки) изобщо не гори от желание да спасява света – непосредствените му цели са далеч по-прозаични – да поприпечели малко жълтички, да види широкия свят, да прилича на баща си и най-вече да натрие носа на онова магаре Milder Flatstomp (който получи такава красива униформа, когато се записа в Кралската Гвардия... и на туй отгоре се осмелява да флиртува с Lyna – Gr-r-r-r-r.....!!!) Какво, не знаете коя е Lyna ли? Ами по-добре – иначе Dink сигурно щеше да пожелае да натрие и вашия нос! А иначе Lyna живее в съседната къща и е много добро момиче – само дето баща ѝ е ужасно строг и не ѝ позволява много-много да стои извън къщи... Виж, ако Dink имаше някоя от тези красиви униформи на Кралската Гвардия или поне успее да помогне на баща ѝ да прогони дивите зверове, които унищожават посевите на нивата му? Кой знае...? Да, но селският пазач не го пуска извън селото – много било опасно! Ха! Опасно! Уф! Май ще трябва да послуша майка си и да нахрани прасетата... И оня пън Milder пак ще му се подиграва! Ех, ако можеше само да се измъкне от това скапано село Stonebrook! О-о-хо! Може и да стане! С разрешението на майка му може да излезе извън селото и да съ-

бере малко AlkTree nuts! Сега ще видят всички!

Всъщност нещата са малко по-сложни, но едва ли ще ви е интересно, ако знаете предварително всичко. Все пак това е истинско RPG и решаването на някои загадки и откриването на някои забутани местенца е част от удоволствието. Разбира се, нещата са сравнително опростени – не можете да си направите характер по избор, а и разполагате само с три характеристики – attack, defence и magic, които обаче можете да повишавате по ваш избор при покачване на ниво.

Графиката не е лоша,

но естествено не можете да очаквате върха на сладоледа – това, което виждаме, напомня донякъде на "надземните" серии от поредицата Ultima на Origin. Освен това диалозите с NPC-тата са интерактивни и често изпълнени с голяма доза хумор! И сега ВНИМАНИЕ – играта определено НЕ Е за деца – ще попаднете на доста разговори, които направо си плачат за цензуриране! Когато разговаряте с някого имате изгода да повторите по няколко пъти всеки въпрос – събеседникът ви може и да ви сметне за доста dumb, но пък често ще получите по няколко различни отговора и кой знае коя точно информация може да ви потрябва за в бъдеще? И едно действително уникално качество на тази игра – комплектована е с необходимия софтуер, който ви позволява да създавате нови приключения на Dink на базата на съществуващата генерална карта.

Много от новите приключения – както аматьорски, така и съвсем професионални (създадени от самата компания RTSoft Inc), са достъпни за download от сайта на производителя и някои от тези приключения са практически цели (и нови) игри! На същия сайт можете да намерите и message board, чрез който можете да получите необходимото ви инфо, ако закъсате, а като понатрупате малко опит можете да започнете и сам да наливате ум и разум на новобранците.

И като заключение – не знам какво впечатление сте си съставили за играта от моите думи, но в Щатите успехът ѝ със сигурност е надминал очакванията на двамата приятели-ентусиасти. Само преди няколко дни цялото произведено количество комплекти се бе изчерпало и някои от играчите се принудиха да чакат цели четири дни (ужас!), докато бъде готова новата поръчка!

Уеб-сайт:
www.rtsoft.com

Допълнителни "приключения", кой знае защо наречени "D-MODS":

http://www.rtsoft.com/dink/pages/getdink.htm





Производител:
Eidos Interactive
Asylum Studios
www.eidos.com
Системни изисквания:
P133, Win95, 16RAM, 3D Video

Зловещият тиранин Baron Sukumvit държи в желязна хватка населението на град Фанг. За целта той си е построил и огромно лично подземие със звучното наименование "Deathtrap Dungeon", където хвърля всички несъгласни с политиката му. Само че един ден на злодея му писва само да коли беззащитни хора и решава да си намери ново развлечение. Той кани в "Deathtrap Dungeon" всевъзможни смразяващи кръвта чудовища начело с огромния дракон Мелкор и обявява награда от 10 000 златни монети за смелчаците, които биха се съгласили да се "разходят" из така оборудваното подземие и да се изправят срещу самия Мелкор... Това с две думи е историята на новият action adventure на Asylum Studios, който бе публикуван наскоро от Eidos Interactive.

Естествено при такава награда



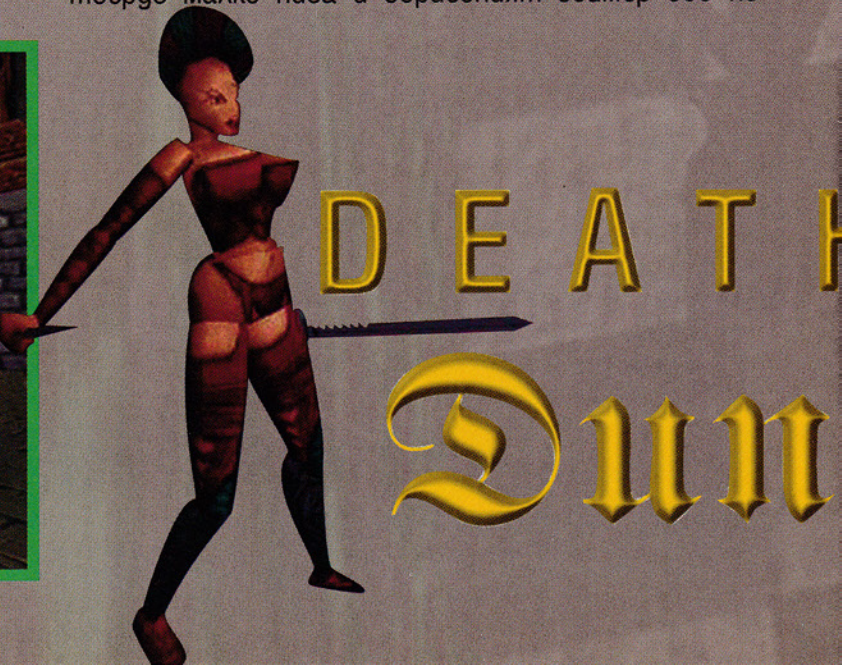


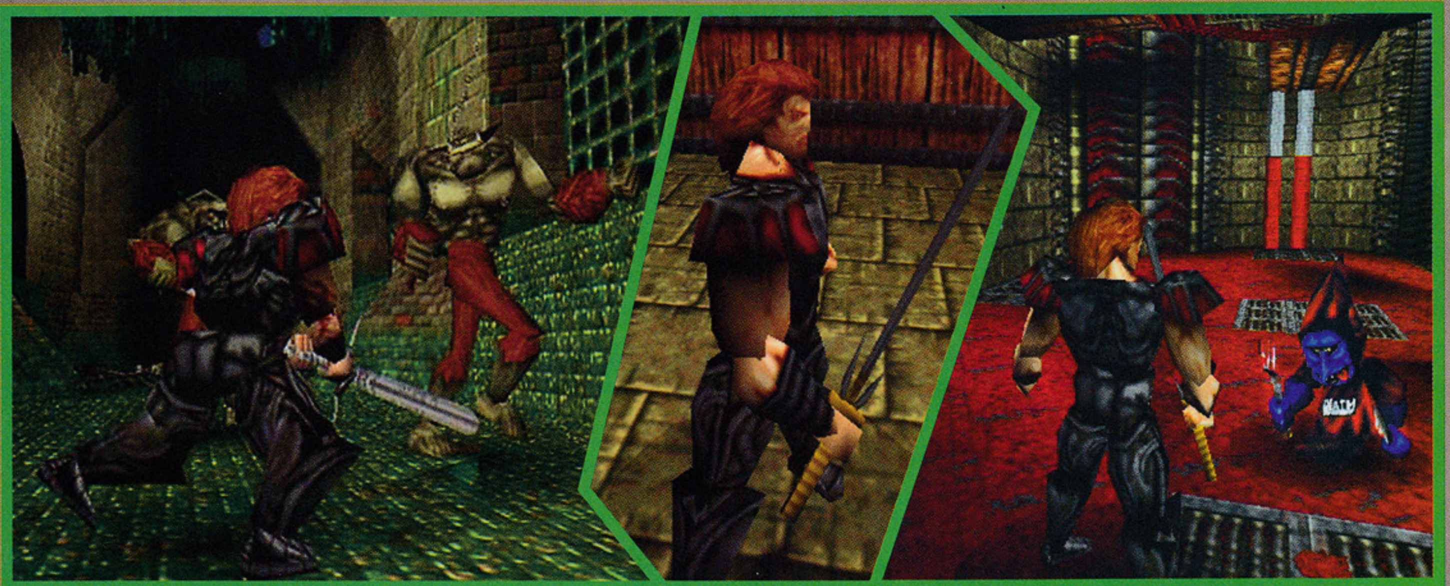
Винаги се намират ненормалници, които рискуват живота си

за да се окичат със слава и пари. В случая смелчаците се казват Red Lotus и Chaindog. Red Lotus е смела амазонка, която доста прилича на средновековно издание на прочутата Lara Croft, докато Chaindog си е типичен мускулест мъжага от калибъра на Конан и залага предимно на грубата сила. На практика обаче разликите между двамата са доста незначителни: Red Lotus е по-бърза от своя колега и може да скача по-надалеч, а Chaindog за компенсация е получил малко по-добра издръжливост.

„Dungeon Raider"

Вече стана дума за известните прилики между героинята от "Deathtrap Dungeon" и популярната Lara Croft. Програмистите от Asylum Studios очевидно доста са играли на Tomb Raider, защото тяхната игра, интерфейсът и контролите удивително наподобяват легендарния хит на Core Design. Това естествено не е лошо нещо, защото Asylum Studios са запазили най-доброто от Tomb Raider, но са направили и някои сериозни промени. На първо място искам да отбележа опцията за multiplayer - нещо, което напълно липсва в Tomb Raider. За съжаление специфичната система за превключване на камерите, която по принцип създава голяма част от атмосферата на играта, в известна степен обезсмисля истинския deathmatch, защото внезапната смяна на перспективата по време на напечено преследване из подземията на Deathtrap Dungeon често води до напълно непредсказуеми резултати. Друг проблем на играта е наличието само на 10 (!?!) нива. За щастие те са доста големички и съдържат невероятно количество puzzles (в по-голямата част от типа "Намери ключ "А" и отвори с него врата "В") и доста разнообразни чудовища, но въпреки това съм на мнение, че в последно време компаниите започват прекалено често да издават игри с твърде малко нива и сериозният геймър все по-





рядко среща заглавия, които да задържат вниманието му за повече от седмица. На всичкото отгоре между отделните нива в "Deathtrap Dungeon" няма никаква особена логическа връзка. След първата тренировъчна мисия в замъка на Baron Sukumvit внезапно се отзовавате в някакъв странен цирк, където трябва да се биете с полудели клоуни, а след това отивате на гости на митичния Минотавър, за да откриете, че той си е съвсем истински и доста смъртоносен... Лошото в случая е, че Asylum Studios не са направили и наймалкото усилие да обяснят на геймъра какво, по дяволите, търсят клоуни в подземията на Baron Sukumvit и защо веднага след това на същото място се появява измряло хилядолетия по-рано древногръцко чудовище!

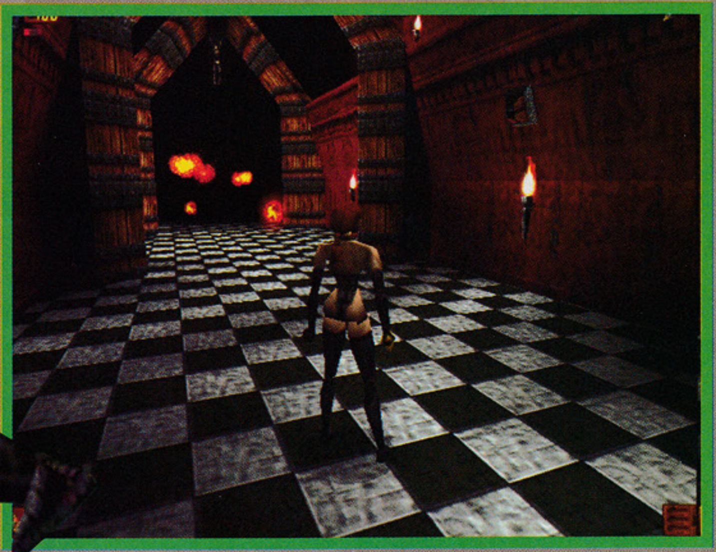
Едно от най-приятните неща в "Deathtrap Dungeon" са

доста умерените системни изисквания

Играта ще върви на всеки що годе модерен Pentium (133MHz или по-добър), а програмистите са се постарали да поддържат всички възможни 3D ускорители чрез Direct3D. Тук заслужава да се отбележи нещо, което започна да става доста рядко: добра графика и без 3D ускорител. Нещата не изглеждат съвсем по същия начин като с добра 3D карта (Voodoo, Riva128), но графиката в software mode е повече от прилична и за разлика от Unreal и Quake II не изисква Pentium II 400, за да върви на приемлива скорост.

Никола Дърпатов







Knights and Merchants

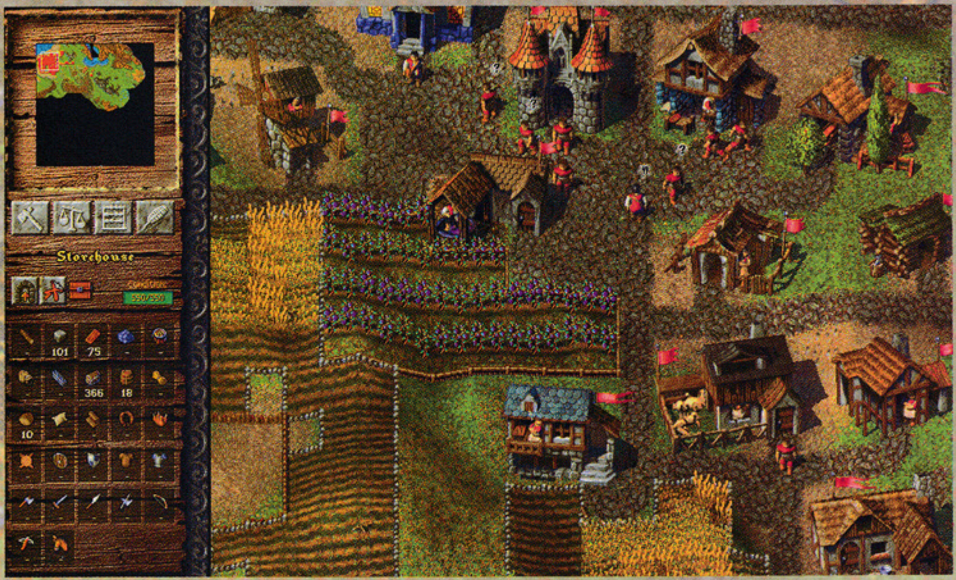


Помните ли тази игра, средновековна военноикономическа стратегия в реално време, в която многобройни и трудолюбиви носачи щъкаха по криволичещи пътища и неуморно и безпирно пренасяха храни, строителни материали (дялан камък и дъски), дървени трупи, желязна и златна руда, оръжия и щитове? В която цял куп други занаятчии, миньори и фермери се трудеха без отдих в своите много забавно изографисани ферми, мини и работилници и в която крайната ви цел бе да обучите силна и многобройна армия и да сритате вашите съперници по някои чувствителни задни части?

Брей, как пък така помните толкова много! Аха, записвате си, значи! Та след като си водите толкова подробни записки, разбира се че сте познали играта The Settlers на германската компания Blue Byte! И ето че сега една друга германска компания, с жизнерадостното име Joymania Entertainment се кани да пусне на пазара новото си произведение Knights & Merchants, което не е нищо друго, освен леко опростен вариант на The Settlers! Вероятно в Германия си нямат Комисия по конкуренцията или пък ако имат, нейните членове си играят само на Unreal, но факт е, че засега поне няма признаци за някакви вълнения по повод на това доста явно ... как да го наречем по по-заобиколен начин... "съвпадение". Но всъщност това не са наши проблеми; интересува ни

дали играта изглежда интересна?

Демото на играта е доста орязано – не разполагате с възможност за най-важното – да добивате метал и злато и да правите тежковъоръжени войници и конници. Не знам и дали могат да се правят защитни здания (крепости) или не! По тази причина ми е трудно да преценя доколко все пак крайният вариант ще се окаже удачен – може да се стане така, че ще



Производител:
Joymania Entertainment
Разпространител:
Topware Interactive
www.knights.de
Изисквания:
Pentium 90, 24 MB RAM, 2 MB Video





трябва да строите, да строите, да строите... докато ви нападне врагът и загубите цялата игра в една кратка петминутна битка! Защото войските и сраженията са една от двете

по-съществени разлики между тази игра и първоизточника

Войниците ви не са разположени в barracks и крепости, а са групирани на отряди и можете да ги придвижвате свободно по картата – докато се сблъскат с врага и започне масовият търкал!

Другата по-сериозна разлика е храната – във The Settlers трябваше да храните само миньорите – и ако останеха без храна, те просто спираха да работят, но без някакви други последствия. В Knights&Merchants обаче трябва да храните АБСОЛЮТНО всички – и войниците, и носачите, и работниците! При това наличните hit-points на всяко човече и на всеки войник непрекъснато намаляват – и като паднат до нула – "пуф" и човечето изчезва! Цивилното население се храни в специална сграда (inn), докато носачите носят манджата на войската на бойното поле – и ако армията ви е много отдалечена, нищо чудно всичките ви войници да направят "пуф", докато чакат да си получат чорбата.

Между другото менюто включва колбаси, хляб и бъчви вино; добрата новина е, че всички храни са равностойни – ако нямате хляб, може да нахраните армията и работниците и само с вино – по една цяла бъчва вино на калпак (но луканката все пак свършваше най-бързо)!

Графика и анимация

Както вече казах, не мога засега да преценя доколко играта ще се окаже успешна като стратегия, но пък в нещо друго съм съвсем сигурен – едва ли някой ще се удържи да не поиграе поне малко и да не се покефи на чудната графика и на забавно анимираните фигурки! Сградите също изглеждат превъзходно – те са по-големи от съответстващите им в The Settlers и това позволява да бъдат изобразени с повече и с по-занимателни подробности. Не по-малко занимателни са и човечетата – а найинтересни ми бяха винарите! Те събират гроздето в големи кошове и го изсипват в огромни каци, след което започват да го мачкат с крака – и това придружено от суперреалистични жвакащи звуци (за да е по-пълен реализмът те бяха дебелички и приличаха на Freddy Flintstone – *и не си миеха краката преди да влязат в кацата...*)!

Когато през есента излезе пълната версия вероятно ще успея да заделя малко местенце и да си кажа финалните заключения... а засега довиждане, защото отивам да хвърля един поглед на демото на SiN...

Ник Мортимър

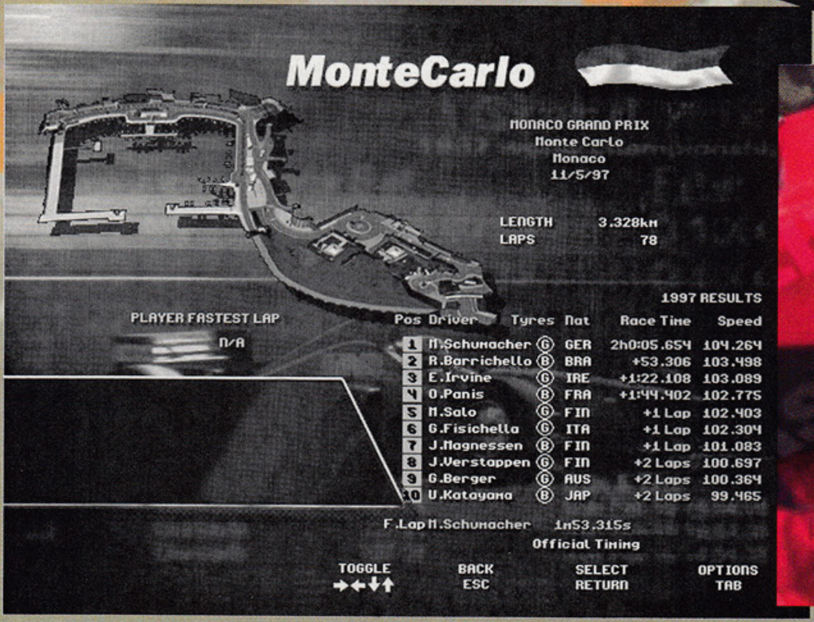
FORMULA 1 97

Производител:
Bizzare Creations/Psygnosis
www.psygnosis.com
Изисквания:
Pentium 133,16MB RAM
Поддръжка: **Direct3D, Multiplayer**



Всички почитатели на Формула 1 би трябвало да изпаднат в луд възторг: след изключително успешната Formula 1 Racing Simulation на Ubi Soft, наскоро излезе и отговорът на Psygnosis по въпроса: Formula 1 '97. Това '97 в заглавието означава единствено, че болидите и пилотите са от миналогодишния сезон, тъй като закупуването на актуален лиценз от FIA за '98 едва ли би било по джоба дори на най-заможните фирми. Слава богу, за една година не станаха много трансфери (само Физикела се премести в Бенетон, а Хил - в Джордан), така че едва ли горепосоченият факт ще попречи на приятното ви прекарване пред монитора. В играта, създадена от екипа програмисти Bizarre Creations, ще можете с Шуми или с някой от другите 21 пилоти да се включите в борбата за световната титла. Който обаче не иска да бъде Жан Алези или Мика Хакинен, може да се включи в съревнованието и със своето собствено име.







Gentlemen, start your engines

За разлика от предишната Formula 1 на Psygnosis, където между двата режима на игра - Arcade и Simulation нямаше голяма разлика, актуалната F1 '97 предлага два коренно различни режима. В Arcade Mode играещият има достъп до избора на екипа без да може да прави настройки по болидите. Въобще този режим на игра е предназначен преди всичко за любителите на екшъна. Болидите са лесни за управление, нямате грижа за привършващо гориво или за изтъркани гуми, което напълно ви спестява спирането в бокса, а противниковите коли могат да бъдат изблъсквани, без това да коства загуба на спойлери. За съжаление играта в този режим е и доста нереалистична, защото често директният път през тревата ви осигурява по-голяма преднина в сравнение с прилежното взимане на завоите. В Arcade Mode има общо 15 писти, като се падат по пет за всяка една от трите степени на трудност - лесна, средна и трудна. Ще можете да се състезавате за най-добро време срещу часовника или да се борите за точки като тръгнете от най-задната позиция с надеждата да стигнете до първо място. Подобно на състезателните екшън-игри в този режим игровото ви време безмилостно намалява, като ще можете да спечелите няколко допълнителни секунди единствено при преминаването на т. нар. Checkpoints. За по-дълготрайна мотивация ще се погрижи не само списъкът на най-добрите пилоти, който съхранява геройствата ви, но и пет бонус-писти, по които ще можете да карате само ако преди това сте взели останалите пет трасета с първо място. Ако продължите да играете до среднощ, за вас са предвидени и 20 слота, където да запишете играта си.



Извинете, къде се намира бокса?

Значително по-голямо предизвикателство към шофьорските способности и техническите познания на играчите представлява Grand Prix Mode. Освен тренировка и единично състезание ще можете да изиграете и пълен сезон на всичките 18 писти. Според степента на трудност ще имате възможност да оказвате въздействие върху някои аспекти от състезанието. За начинаещите е препоръчително да изключат реалното отчитане на щетите, защото иначе ще се отчаят много бързо. Климатичните условия винаги са били решаващи за изхода на едно състезание. Така например на писти като английската Silverstone рядко грее слънце. В играта ще можете сами да определяте преди състезание какво да бъде времето или да го оставите на случайността. Най-забавно е да играете със случайно променящо се време. По този начин един неочакван дъжд може да ви принуди да влезете в бокса, за да смените гумите, защото в противен случай трасето ще ви се стори като ледена пързалка. Подобно на F1 Racing Simulation на Ubi Soft, и тук разноцветни флагчета по трасето ще ви информират напр. за застрашаваща ви дисквалификация (черно-бяло флагче) или пък за опасности по време на състезанието (жълто флагче).

Както е и в действителност, между тренировката в петък и състезанието в неделя има съботни квалификации. За 12 обиколки имате шанс да изкарате най-доброто време и да се наредите на така мечтания за всички пилоти от Формула 1 Pole Position. Разбира се, не сте длъжни да участвате на квалификациите, но тогава ще трябва да стартирате от последната (22-ра) позиция, което значително намалява шансовете ви за успех. Според настройката ще карате 3, 5 или 10 обиколки. За тези от вас, които имат супердълга обедна почивка, препоръчвам да се пробват на половината или направо на цялото разстояние, което например в опасаната с шикани писта на Монако е 39 (половината) или 78 обиколки.

Без 3Dfx не става (почти) нищо!

Ще можете да наблюдавате действието от 8 различни перспективи. Освен всичките външни изгледи има и един вътре в кокпита, който показва ръцете на пи-



лота върху вибриращото кормило, но както и в предшественика, в този случай играещият се лишава от огледалото за обратно виждане. Поглед върху следящите ви коли се открива само ако наблюдавате болида си отвън и става безпроблемно единствено на подълги и прави отсечки.

Самите писти, фоновете и съперниците ви са представени изключително детайлно. Когато излезете от пистата, около вас се вдига прах или върху гумите ви за кратко време можете да забележите остатъци от трева. При лошо време - дъжд или мъгла ще си мечтаете до вас да има съотборник, който да ви казва накъде да завиете. Ако още не сте убедени дали да си купите ускорител, тази игра ще ви помогне да вземете окончателното решение. Наистина, поддържат се и Direct3D съвместими карти, но ще можете да се насладите истински на графичния фойерверк единствено с 3Dfx-карта. И въпреки това, с включени всички детайли и екстри ще ви е нужен поне Pentium II, за да не се превърне болидът ви във волска каруца.

Симфонията на моторите

По отношение на звука Formula 1 е на много високо ниво. Музикалното оформление този път не се ограничава само с рок-парчета и новите 12 tracks покриват различни вкусове. Включени са дори оркестрални звуци, които би трябвало да подтикват пилотите към по-големи постижения. За реалистичната атмосфера на играта допринася много и коментаторът, който не само споменава постиженията ви, но дава и съвети как да подобрите резултатите си. Допълнително, при лошо време или повреда в болида, собственият ви екип чрез радиовръзка ви съветва кога да направите малък престой в бокса. Комбинацията на музика и коментари с шума на мотора и крясъците на публиката създават неповторима атмосфера. Особено реалистично са представени звуците при лошо време. Ясно се чуват гръмотевиците, вятърът свири пронизително, а дъждът плющи върху асфалта.

В процеса на направата на играта напълно отпадна вариантът Splitscreen за двама играчи, който беше обявен предварително. За сметка на това Formula 1 '97 предлага и в Arcade, и в Grand Prix Mode поддръжка на мрежа за до 8 играчи. Допълнително можете да настроите дали в състезанието ще се включат и компютърни опоненти.

За завършек ще кажа, че от Psygnosis са се поучили от грешките си и са преодолели основния проблем при повечето F-1 заглавия - голямата бездна между реализъм и забавление. С Formula 1 '97 приятно ще прекарат както аматьорите, така и профи-играчи, защото чрез двата режима на игра F1 '97 съчетава сериозната симулация със скоростния екшън. По отношение на разнообразието в опциите, Formula 1 '97 изостава от F1 Racing на UBI Soft, но за сметка на това геймърът получава две напълно различни и самостоятелни състезателни игри в една.

Никола Икономов

CHEATS & TRIX

Ето и новата порция от cheats за любимите ви (и за не толкова любимите ви) игри!

Deathtrap Dungeon

По време на игра въведете

ELVIS	Неуязвимост
TOOLS	Всички оръжия
TAXI	Пропускане на ниво
MMMMUNGO	Сила
BILLY	Скоросm
CAFFEINE	Здраве

Die by the Sword

Натиснете и задръжте F1, след което въведете:

MUKOR	God mode
DEDLY	могъщо оръжие
GOLRG	голям персонаж
BTINY	малък персонаж
QSAVE	quick save
PAUSE	pauses the game
FRAME	screen shot
TOUGH	увеличава difficulty level
MECAM	превключва на first-person поглед
GOCAM	неподвижна камера
SPCAM	камера откъм врага
BAMFF	jump на последно ниво
GAMMA	gamma корекция
SEPKU	die, baby, die
IFALL	падане на земята
HICUP	хвърлен сте на земята
SILKY	противникът оглупява (кога ли е бил умен?)
LUNAR	ниска гравитация
AGRAV	limb gravity (това сами си го проверете)
FUNKY	toggles funky keys (също като по горе)
AIAIM	включва/изключва AI

X-Com: Interceptor

Натиснете: Ctrl E и изчакайте да чуете двойно "beep", после въведете:

BATTLECHEAT	позволява използване на battle cheats
FILLERUP	неограничен обсег на полета
CANTTOUCHTHIS	неуязвимост
KNOWITALL	дава 100% завършен research
QUICKBASE	завършва строежа на всички бази
PAYDAY	ден за заплати!

Mech Commander

Създайте в директорията, където е инсталирана играта, dummy файл с наименование buymechcommander.2, след което:

LORRIE	презарежда с муниции
OSMIU	превключва God mode on/off

Следващите cheats работят само с версия 1.8!

Сега dummy файла, който трябва да създадете, се нарича ixtlrimceourl, за да го създадете изкопирайте файла windows.fit и го преименувайте; след което:

Между мисиите:

poundofflesh	1 000 000 resource points
rockandrollpeople	премахва ограничението Drop Weight Limit

По време на мисиите:

Ctrl-Alt-W	успешна мисия
osmium	God mode
lorrie	поправя всички повреди
lordbunny	неограничени артилерийски удари ("b" + left-click върху целта)
mineeyeshaveseentheglory	разкрива картата
deadeye	max gunnery skill за всички mechwarriors

PC MANIA Top 10

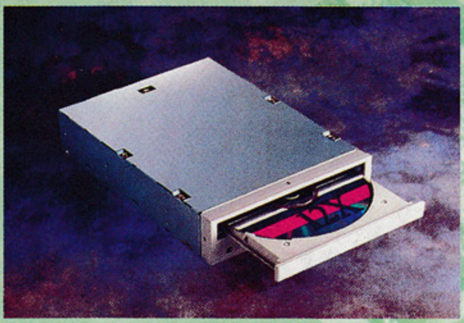
1. **STARCRAFT RULES!**
2. **UNREAL**
3. **TOTAL ANNIHILATION**
4. FIFA '98 WORLD CUP
5. AGE OF EMPIRES
6. HEROES OF MIGHT AND MAGIC
7. THE NEED FOR SPEED II (SE)
8. THE CURSE OF MONKEY ISLAND
9. QUAKE II
10. COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Лято е, но моля, пишете ни повече, какво сте се гиписрали! Никой няма да ви изпорти че играете на компютър вместо да си изпълнявате "задълженията". Впрочем вие сами ни казвате, че лятото е "сезон за геймене"....

Три неща ми направиха впечатление в яростните ви e-mails: първото е свързано със съперничеството между Starcraft и Total Annihilation - през миналия месец двете игри вървяха почти наравно - преимуществото на Starcraft бе на честна дума, този месец обаче вече почти никой не е посочил Total Annihilition на първо място! Не само това, но тази игра не можа да удържи дори среброто под напора на претендента Unreal!

Второ - със сигурност помните, че не дадохме много добра оценка на Dominion: Storm over Gift 3, но добавихме, че крайната дума принадлежи на вас - е, вие не ни изпратихте нито една добра дума за тази игра, така че за съжаление, явно сме били прави!

Последно - много читатели продължават да ни изпращат високи оценки за Fifa '98 World Cup - предполагах, че след като световното вече е отминало, бързо ще я забравите - обаче не - явно много от вас я харесват и продължават да си я играят!



CD-ROM УСТРОЙСТ КАКВО ТРЯБВА ДА

През последните години CD-ROM (Compact Disc – Read Only Memory) устройствата от лукс се превърнаха в задължителна част на всеки геймърски компютър. Днес е напълно невъзможно да се намери добра игра, която да не заема поне едно CD, а някои фирми се надпреварват да публикуват заглавия на 5-6 и повече диска. От този месец и PC Mania предлага на своите читатели специално CD към списанието и поради това решихме да ви представим най-важното при избора на ново CD-ROM устройство.

Формати

Модерното CD-ROM устройство трябва да отговаря на няколко важни критерия, за да може да бъде използвано за игри. В последно време повечето модели на пазара нямат такива проблеми, но от време на време все още се появяват устройства, които примерно не могат да четат записваеми дискове, които са записвани на повече от една сесия. И така всеки CD-ROM трябва да се справя поне със следните формати: CD-ROM, CD-AUDIO, CD-ROM XA, CD-R.

Кога едно CD-ROM устройство е добро?

В момента на пазара се предлагат десетки различни модели от световноизвестни и напълно непознати производители. На пръв поглед всички тези CD-ROM устройства предлагат доста добри показатели. Вече почти не може да се намери уред с по-малко от 24 скорости, на кутията са описани десетки стандарти и формати като MPC3, XA и т.н. Въпреки това между отделните модели има съществени разлики, които превръщат голяма част от тях в напълно или частично непригодни за модерния геймър. На първо място е корекцията на грешки. Повечето производители на евтини CD-ROM устройства предпочитат да спестят някои и друг долар и слагат най-евтиния възможен чип за корекция. Резултатът е, че устройството чете много трудно надраскани, изцапани или не съвсем качествени дискове. Друг изключително сериозен проблем е натоварването на процесора при четене на дискове. Всички производители твърдят, че техните устройства отговарят на строгия стандарт MPC3 (под 10% натоварване на централния процесор при свирене на CD audio и четене на данни от CD), но практическите тестове показват, че все още има CD-ROM drives, които забавят вашия Pentium II до нивото на 386, дори само когато трябва да просвирят най-обикновен аудио диск. За нещастие повечето нови игри използват именно CD audio за музика и по този начин едно такова CD-ROM устройство бързо може да превърне живота на геймъра в истински кошмар.

Често срещани проблеми

И така вие сте си купили ново свръхмодерно 32-скоростно CD-ROM устройство и още на следващия ден установявате, че то грее като пернишка печка (дисковете излизат от него добре затоплени), издава странни силни шумове, които подозрително наподобяват звука от излитащ самолет, дори когато не играете Flight симулатори, а реалната му скорост е доста далеч от обещаваните 4800 k/sec. Това естествено не е фатално, но може да бъде доста смущаващо. В интерес на истината повечето съвременни модели имат тези проблеми и е доста труднічко да се намери бърз CD-ROM drive, който да работи тихо и да не прегрява след 2-3 часа интензивни игри. Това се получава от факта, че за да бъдат постигнати обещаните на кутията 16, 24, 32 или повече скорости, е необходимо дискът да се върти на изключително бързи обороти. По този начин дори и най-малките неравности по повърхността на CD-то веднага водят до сериозни вибрации и силен шум, а самото търкане генерира доста топлина. Това не се отнася само до аудио CD-та, които винаги се въртят на най-бавната скорост (1x), защото стандар-

ВАТА –
ЗНАЕМ ЗА ТЯХ?

тът Red book не допуска по-бърза скорост, а и вие едва ли ще искате са си слушате музиката на бързи обороти.

Въпросът с транфера на данни пък е съвсем нерешим. Производителите декларират максималния възможен трансфер на CD-ROM устройството, но в действителност вие ще получите доста по-лоши резултати. С изключение на старите дву- и четирискоростни CD-ROM устройства едва ли може да се намери модел, който действително да достига обявената върху кутията скорост. В действителност 12-скоростните устройства бяха последните, които горе-долу даваха обещаната производителност. Всички по-нови модели достигат обещаната скорост само при определени сектори от диска, а средният им трансфер е между 20% и 50% по-нисък от заявения.

Какво може да се направи?

Първото и основно нещо, което трябва да направите преди покупката на нов CD-ROM drive, е да го тествате. По този начин ще можете предварително да се убедите, че уредът е подходящ за вашите нужди и няма да служи само за вдигане на кръвното. За целта си вземете един леко надраскан диск, който все пак се чете от старото ви устройство и вижте дали новият модел също ще се справи с него. Тестът на натоварването на процесора също е доста лесен за осъществяване. Пробвайте някоя игра, която ползва CD audio (Quake II, Ultimate Race Pro) и сравнете скоростта с включена и изключена музика. Ако усетите забележима разлика в скоростта на играта направо се насочете към друг модел CD-ROM устройство! При липса на подходяща игра можете за използвате и System Monitor на Windows 95/98. Стартирайте го и след това пуснете аудио CD по ваш избор. След няколко секунди System Monitor ще започне да ви показва цифри, които отразяват натоварването на системата. При добри устройства те в никакъв случай не трябва да надвишават 10%. По същия начин тествайте и шума. Опитайте се да инсталирате някоя голяма програма или игра от CD и слушайте внимателно дали шумът е на поносими нива. Всъщност няма съвсем тихи CD-ROM устройства, но съществуват изключително шумни модели, които спокойно могат да заглушат всички останали звуци в стаята.

Често задавани въпроси

Никой не дава информация кои марки CD-ROM устройства са добри, а кои лоши. Коя фирма производителка е най-добра, за да си купя такова устройство?

За съжаление не може да се отговори еднозначно на този въпрос. Дори моделите на Plextor (считани за най-добрите професионални устройства, които са само SCSI и се продават с ръководство от 200(!) страници и специално разработен за тях софтуер), не четат абсолютно всички дискове, а освен това са няколко пъти по-скъпи от останалите. Всъщност няма устройство, което да чете абсолютно всички дискове. Някой може да каже: "моето чете всичко...", но това, че 10-20 различни дискове работят без проблеми, не означава, че и при 200-300 ситуацията ще е същата. Трябва да се знае, че един и същ производител често предлага успешни и калпави модели (например 8X Sony е в два вариан-

та, 4X Toshiba поне в 3, 24X Philips - в два). Доста често някоя фирма пуска на пазара добър модел, след което го "поевтинява" и пуска същото като скорости, но негодно за работа устройство, макар че се случва и обратното. Нещо повече - в някои случаи абсолютно еднакви устройства дават различни резултати! Това се дължи на факта, че имат различен firmware revision (отидете в Control Panel - System - Device Menager - CD-ROM - Settings и ще видите вашия). Типичен пример са 12X Samsung, 24X Panasonic.

И все пак нашият и световният опит показват, че най-стабилно работят устройствата на следните фирми: Teac, Toshiba, Panasonic. Трябва да внимавате (т.е. да имате възможност да тествате) дори и при покупката на тези марки, защото има различни модели! Най-скапани са евтините устройства, и не си струват разликата от 10-ина долара.

Когато пусна някой диск в Windows 95/98 вместо дългите имена на файловете и директориите (MortalKombat) се появяват къси (Mortal~1)?

Най-често причината е, че имате останал 16-битов драйвер за CD-ROM устройството в autoexec.bat или config.sys (MSCDEX.EXE и др.). Трябва да изтриете съответните редове от файловете, след което да пуснете *Add New Hardware* от *Control Panel* на Windows 95. За съжаление някои от по-старите 2X и 4X устройства работят само със своите 16-битови драйвери. В този случай трябва да потърсите поновите драйвери за това устройство, а ако това не помогне трябва спешно да помислите за ново, защото почти всички съвременни дискове са с дълги имена на файловете. Някои от дисковете за Windows 95/98, пуснати под DOS, изглеждат празни.

Казаха ми, че устройството не чете дисковете ми, защото са пиратски?

Това са пълни глупости. Технологично няма абсолютно никаква разлика между пиратските и оригиналните дискове.

Устройството ми работи в продължение на една година без проблеми, но изведнъж (точно след като ми изтече гаранцията...) престана да чете някои дискове?

Сигурно се е замърсило. Найдобре е да го отворите внимателно и да го почистите. Ако това не помогне трябва да се обърнете към специалист.



IDE или SCSI?

Ако имате SCSI контролер и се занимавате с обработка на видео или аудио, или записвате дискове, е добре да си вземете SCSI устройство. В противен случай няма смисъл.



Какво да си купя?

- Ако имате стар едноскоростен или двускоростен CD-ROM: Време е за upgrade! Голяма част от модерните игри задължително изискват по-бързо устройство, а по-голямата скорост съкращава сериозно и времето, необходимо за инсталиране на програми.
- При 4-, 6- или 8-скоростно CD-ROM устройство: карайте си с него докато се развали! То е напълно достатъчно за всички сегашни и бъдещи игри и приложения и евентуален upgrade едва ли ще донесе значителна промяна. Освен това този клас CD-ROM устройства почти нямат проблеми с шума, вибрациите и топлината.
- Имам ново 32-скоростно устройство, но то се държи странно, чете само част от дисковете ми, шуми на поразия и докарва дисковете почти до точката на стопяване? Ами в такъв случай като че ли не е лошо да се замислите за DOWNGRADE:-). Като си помислите по-сериозно ще установите, че вашата колекция от дискове струва доста повече от самото устройство и просто не си заслужава да рискувате дисковете си при сегашните ниски цени на марковите CD-ROM drives.

DirectX 6 : Ще успее ли Microsoft най-накрая да наложи своя стандарт?

На 31 юли Microsoft официално обяви излизането на дългоочакваната нова версия на DirectX. Още месеци преди това DirectX 6 предизвика сериозен интерес сред геймърите, защото хората на Бил Гейтс обещаха истинска революция на игрите и мултимедията под Windows 95/98, а освен това се заговори, че DX6 най-накрая ще реши и проблемите, които години наред мъчеха потребителите на Windows NT.

Какво е DirectX ?

DirectX е набор от програми, който съдържа следните компоненти:

DirectDraw - Това е интерфейс за директен достъп до видеокартата. Чрез него се осъществяват всички графични операции, които не изискват специален 3D ускорител.

DirectSound - Осигурява съвместимост между различните модели звукови карти. В DirectX 5 и 6 има и допълнителен компонент DirectSound 3D, с помощта на който по-нови модели звукови карти могат да възпроизвеждат surround звук.

Direct3D - Интерфейс за 3D графика. Осигурява единен стандарт за 3D ускорители и елиминира несъвместимостта между различните 3D чипове. Тук са и най-значителните подобрения в DirectX 6.

DirectPlay - Интерфейс за мрежова игра. Поддържа локални мрежи и Интернет.

DirectInput - Тази част на DirectX се грижи за поддръжката на мишки, джойстици, клавиатури, педали, волани и т.н.

DirectMusic - Нов компонент на DirectX 6, който ще направи възможна интерактивна музика по време на игра. Според разработчиците на игри DirectMusic ще бъде истинска революция за геймърите. Лошата новина е, че Microsoft все още имат проблеми с DirectMusic и той няма да бъде включен в първоначалния вариант на DirectX 6, а ще излезе през есента като patch.

Малко история

DirectX се появи на бял свят малко след излизането на Windows 95 и трябваше да въведе универсален стандарт за игри и мултимедиа под новата операционна система. Основната задача беше избягването на хилядите несъвместимости с различни видеоплатки и звукови карти, които често превръщаха живота на геймърите под DOS в истински ад. Естествено като всяко начало и раждането на DirectX беше свързано със сериозни проблеми. Много собственици на по-стар или екзотичен хардуер с ужас откриха, че техните компютри са напълно негодни за игри под Windows 95, а и скоростта на оригиналния DirectX беше далеч от първоначално обявената. Microsoft веднага се заеха с решаването на проблема и в разстояние на по-малко от 2 години се появиха цели 3 нови версии на DirectX (2, 3 и 5 - версия 4 съществува, но никога не е пускана за масова употреба), които постепеннно елиминираха основните недостатъци.

DirectX 6

Когато в началото на годината се проведе традиционната конференция за програмисти Meltdown 98, представителите на Microsoft изненадаха всички със съобщението, че вече са доста напреднали с разработката на DX6 и че окончателният продукт ще се появи още преди есента като по този начин всички игри, предвидени за Коледа'98, ще могат да използват допълнителните функции на новият API (Application Programming Interface). По-интересната част от обявата обаче бяха оптимизациите на DirectX, които трябва да заличат преднината в скоростта на специализираните API за 3D графика като Glide (3Dfx)р RRedline (Rendition) и PowerSGL (PowerVR). В началото на май Microsoft пусна първата бета-версия, която действително доказа, че обещанията на Meltdown 98 не са били празни приказки. DirectX 6 поддържа десетки нови технологии за 3D графика (bump mapping, texture compression, stensil planes, multi texturing) и в същото време дава значително по-добри резултати дори и при стари игри, които са разработвани за DirectX 5. За съжаление тези подобрения няма да бъдат усетени от всички потребители. Практическите тестове в редакцията на PC Mania показаха, че реална полза от DX6 ще имат само собствениците на модерни 3D карти. Чиповете Voodoo 2 например са с близо 30% по-бързи с новата версия на Direct3D, Riva128 подобрява резултатите си с 15-20%, а PowerVR PCX2 отбелязва около 10% повече. В същото време за карти с S3 Virge (всички модели) и подобни чипове почти няма промяна в резултатите. Собствениците на такъв хардуер единствено за пореден път ще бъдат подсетени, че е време за поредния ъпгрейд....

Какво става в България? Според нас е крайно време да се сложи край на заблудата, че "не ставаме за нищо". От този брой започваме да разказваме за опитите ДА СЕ ПРАВИ НЕЩО В БЪЛГАРИЯ.

А както вече сме писали, шансът ни да успеем са компютрите и това, което е свързано с тях. Който не го разбира, може да се запише в кварталния пенсионерски клуб. Готови сме да реагираме на всяка смислена проява на предприемач или обикновен човек, който иска да прескочи шенгенската стена с разбиранията, бизнеса, компютърните си умения, или ей така, за удоволствие. (Не забравяйте за диска - стр. 2)

Започваме с впечатленията на Кольо Икономов от разходките му в Интернет, а после и на живо.

Един часа след полунощ...Както обикновено висях в Internet и както обикновено не ми идваше на акъла кой сайт да посетя. Изведнъж погледнах нагоре и видях сивия ми тихо помъркващ котарак, който кротко спеше върху монитора. Инстинктивно набрах Pets в search и зачаках. Изреди се дълъг списък заглавия, но погледът ми се спря върху мултимедийната енциклопедия Pets на адрес www.techno-link.com/clients/cdmania на българската фирма Yonko Stefani.



Интересните продукти, които видях на същия адрес, ме провокираха още на следващия ден да посетя магазина на ул."Княз Борис 134" и когато влязох вътре не съжалих, че отидох дотам.

Първото, което ме изненадана дапроиятно беше

непривичното многообразие от западни PC-списания

на които се оказа, че фирмата е изключителен представител за България: между тях мултимедийното списание PC Review, Computer art, както и PC Format, което е с две с CD-та (едното с демоверсии на най-нови игри и програми, а второто е напр. цялата енциклопедия Grolier или пък Blockbuster Entertainment за киномани).

За мен като геймър също имаше на какво да се изкефя. В магазина се продават западните PC Powerplay и PC Zone със CD-та към всеки брой (разбира се и PC Mania). Не са по-назад меломаните - Q, Metal Hammer и доста други окупират един цял и добре зареден щанд. Съвсем нова концепция в жанра представляват списанията Cybertracks и Soundscapes с Audio-CD. Нещо повече за тази нестандартна идея.

Cybertracks е един виртуален аудиопроект, като целта на списанието е да снабди слушателя с писмено описание на атмосферата от компактдиска. Второто, Soundscapes, е с релаксираща музика, която трябва да успокои изопнатите ни до краен предел нерви.

Отпускащата музика в комбинация с невероятното качество, постигнато чрез ефектите Dolby Surround и 3D Sound (триизмерен звук) определено беше нещо, което не бях виждал досега, а и доста смислено.

След като разгледах списанията, погледът ми се спря на евтините CD-R.



Обикновените струват 2 долара, а BASF - от 2,3 до 2,5 $

като при закупуването на повече бройки се предлагат големи отстъпки. В магазина се продава и най-популярната система за видеоигри Sony Playstation, както и аксесоари, нови игри и списанието Playstation Magazine.

Впечатляващи са и цените на Audio-CD-тата: от 2 до 5 хил. лв. се предлагат дискове на най-известните музикални къщи в България - Marko's Music, TOCO и Ка Music. Намерих дори народна музика, наред с най-известните български групи (Б.Т.Р., Сигнал, Щурците). Отделно сборни дискове с dance и alternative хитове, музика от филми, както и най-новите тави на Prodigy и Depeche Mode.

Геймърското ми сърце обаче надви музикалната страст и се спрях да разглеждам PC-игрите. Освен по-стари хитове, там са и най-актуалните Starcraft, World Cup 98 и Need for Speed SE, а цените им са от 4 до 30 долара...

Набързо прегледах CD-тата с програми за Win 95, NT, Internet, дълго зяпах мултимедийните енциклопедии с цена само 8 долара, защото са направени от фирмата Yonko Stefani. Има наистина какво ли не - енциклопедии за животни, цветя и растения, обединени в поредицата Naturcarta и енциклопедия за класическа музика - Musicarta и всичко това - произведено в България.

Но по-подробно за енциклопедиите и мултимедийните проекти на фирмата, ще ви разкажа в някой от следващите броеве.

Никола Икономов

РАЗБИЙТЕ ПАЗАРА С НАЙ-ТИРАЖНОТО ГЕЙМЪРСКО СПИСАНИЕ!

Рекламна тарифа

Формат	Цена	Размер
1 страница	$ 340	19 x 26 см
1/2	$ 185	19 x 13 см
1/3	$ 125	19 x 8,7 см
1/4	$ 95	19 x 6,5 см
1/6	$ 65	19 x 4,3 см
1/9	$ 45	12,5 x 4,3 см
1/18	$ 25	6 x 4,3 см
1/3 фиксирана позиция	$ 170	26 x 6 см

Индекс на рекламите

Предпечатни услуги

PC MANIA®

Техниката и специалистите на Студио PC Mania са на ваше разположение за:

Експониране на Линотроник 330 - 9 DM/л.м.

Сканиране на барабанен скенер - 0.5 DM/MB

Предпечатна подготовка на печатни издания, плакати, рекламни материали, брошури, бланки, визитки, изработка на фирмени знаци и печат.